Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore

K&A plus #3

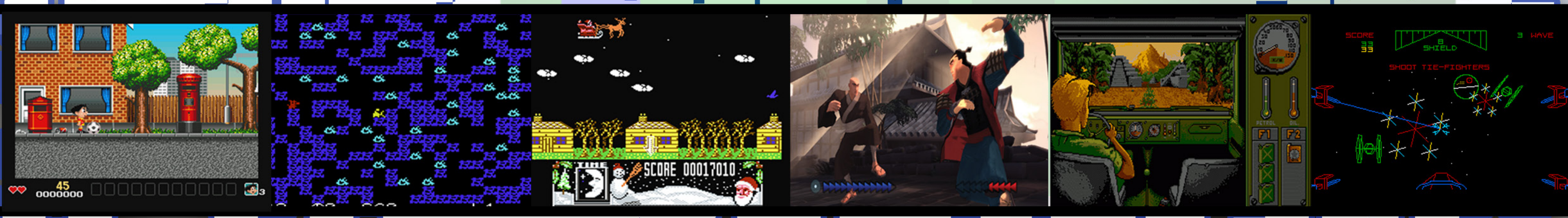
Grudzień 2015

Edycja polska

JAM It!
DARKNESS
REZUREKCJA: KARATEKA
KICK OFF 2: MŚ 2015

ODKRYWANIE I ULEPSZANIE COMMODORE 128

WYWIADY:
JORDAN MECHNER
DINO DINI
GIANNI TORCHIO



Wstępniak

Czas świąteczny...

Ostatnio ludzie mają na wszystko za mało czasu, są ciągle zabiegani żyjąc na najwyższych obrotach. U niektórych niestety odbija się to na kontaktach z rodziną i przyjaciółmi. Kolejnym czynnikiem jest ogromna odległość, która tak bardzo dzieli ich od bliskich. Na szczęście dużymi krokami nadchodzą święta Bożego Narodzenia, dzięki którym możemy na chwilę spowolnić i spędzić więcej czasu w rodzinnym gronie.

Święta to również czas, w którym obdarowujemy się prezentami. My, redakcja „K&A plus", również mamy dla Was prezent w postaci trzeciego numeru naszego pisma wydanego w zupełnie nowej stylistyce graficznej. Aby podkręcić klimat świąteczny przygotowaliśmy kilka artykułów związanych z tematyką świąt Bożego Narodzenia.

Zadbaliśmy także o to, aby na łamach naszego pisma znalazło się więcej materiałów poświęconych Amidze, bo słusznie zauważyliście, że za bardzo skupialiśmy się na ośmiobitowcach. Postaramy się utrzymać odpowiedni poziom w przyszłości i tak dobierać materiały, aby w każdym numerze dostarczać artykuły na wszystkie komputery marki Commodore.

Mógłbym teraz tradycyjnie, jak to we wstępach bywa, rozpisać się na temat tego, co znajduje się na kolejnych stronach. Myślę jednak, że warto samemu przekonać się o zawartości nowego numeru, powspominać stare dobre czasy naszego dzieciństwa lub zachwycić się nowymi produkcjami i informacjami, które ciągle pompują życie w nasze retro maszyny. Później natomiast, w wolnej świątecznej chwili, jeszcze raz odpalić swoje ulubione komputery i zagrać z bliskimi - rodziną czy przyjaciółmi - w jakąś perełkę sprzed lat.

Życzę wszystkim, aby ten świąteczny numer wprowadził Was w niezwykły nastrój.

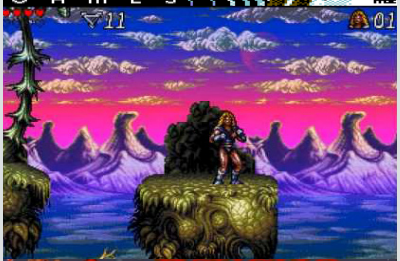
Zdrowych i Wesołych Świąt.

Komek & redakcja

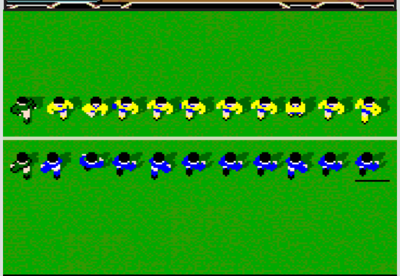


SPIS TREŚCI *jesień/zima 2015*








COMMODORE

▪Plus/4 ▪VIC20 ▪C16 ▪C64 ▪C128

AMIGA

▪M68k ▪AOS 4.x ▪Aros ▪MOS

RÓŻNE

COVERDISK

```
0 "KOMODA&AMIGAPLUS"    NR3
45    "LAZIK-SLAVIA   PL"  PRG
43    "LAZIK-SLAVIA  ENG"  PRG
576 BLOCKS FREE.
```


Komoda & Amiga plus
Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Komek
Redaktorzy: Ramos, noctropolis, Bobikowoz, Tomxx, Minimoog, Mr. Mat, Don Rafito, c00k, JargoV, GeoAnas, Neurocide, Atreus, Petrichor.

WWW: http://ka-plus.pl **E-Mail:** kaplus.zine@gmail.com

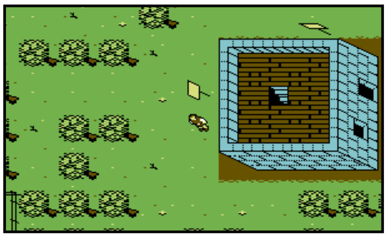
Oprawa graficzna, skład i łamanie: Tomxx, Mr. Mat
Rysunki: Johnny
Projekt i wykonanie okładki: Ruben Messeguer
Korekta: Agat, Komek, Minimoog, noctropolis, Tomxx, Mr. Mat
Tłumaczenie tekstów: Slayerpl, Bobikowoz, tomxx, Karo, Petrichor, Górka, Michał Sroka, Tomasz Kubisztal
Współpraca: MA, Paweł Król, Karo, Uka, Agat, Tomasz Kubisztal, Michał Sroka, Górka, Hery.

Fresh News

C64

TIME OF SILENCE / ZEIT DER STILLE

Claus, 2015



Time Of Silence to gra przygodowa, rzucająca nas w post-apokaliptyczny świat będący efektem tajemniczej zarazy, która zdziesiątkowała ludzkość. Co ciekawe, związana z nią choroba, oprócz naturalnie wysoce śmiertelnego efektu, łączy się też z omamami i niewyjaśnialnymi, nadprzyrodzonymi zdolnościami. Dobre wrażenie robi już intro, a podczas samej rozgrywki bardzo ciekawa, wyrazista grafika, przedstawiona w perspektywicznym rzucie od góry. Gra ma też świetny interfejs, wygodny i prosty (menu interakcji z pobliskim przedmiotem/postacią po wciśnięciu fire). Kolejnym udogodnieniem jest możliwość zapisu gry w każdym jej momencie. My wcielamy się w osobę Toma, jednego z ocalałych, który wraz z grupą podobnych mu osób zamieszkuje w wiosce Friedheim, jednak wciąż nie może otrząsnąć się po stracie ukochanej Sarah. Na początku, przechadzając się po wiosce jest nawet sielsko, jednak bądźcie pewni, że już wkrótce atmosfera zmieni się o 180 stopni, a samo zakończenie gry będzie naprawdę mocne. Minus jest niestety taki, że gra jest bardzo krótka (a do tego prosta, co jest akurat w porządku), jednak autor już zapowiedział, że pracuje nad sequelem. Gra została wydana w dwóch wersjach językowych - angielskiej i niemieckiej - stąd też podwójny tytuł u góry. ■ **noctropolis**

C64

BLAP 'N BASH

TND, 2015



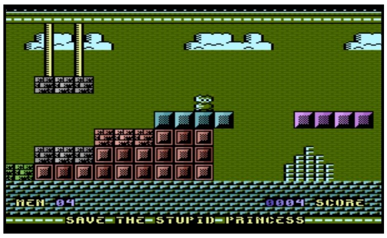
Zauważyliście, że już któryś raz z kolei w naszym „Fresh'u" przedstawiamy nową grę z gatunku „Breakout"? Myślę, że to dobrze, bo raczej każdy wytrawny gracz kocha arkanoidopodobne zręcznościówki. W „Blap 'n Bash" wcielasz się w rolę cudzoziemca, który zostaje porwany i uwięziony w przestrzeni kosmicznej. Twoim zadaniem jest wyczyszczenie z cegieł każdej ze stref międzygalaktycznych, czyli tradycyjnie: paletka, piłka i cegły. Powodzenia! ■ **Komek**

RECENZJA

C16/Plus4

DORK DAVE AND THE DIRTY TRICK

Misfit, 2015



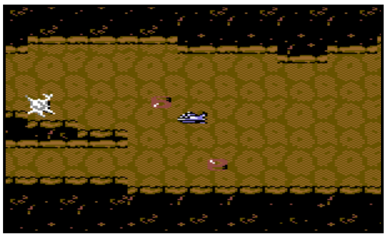
Ach, ten Mika! Po raz kolejny zaserwował nam fajną gierkę. Tym razem coś dla fanów platformówek. Dużo skakania, rozwalnia cegieł i omijania różnych przeszkód, to wszystko zapewnia „DORK DAVE AND THE DIRTY TRICK". Jeśli lubicie podrygiwania w stylu „Super Mario Bros" i ratowanie „głupich księżniczek" oraz dobrą grafikę, to ta gra jest z pewnością dla Was. Sprawdźcie koniecznie!

■ **Komek**

C64

U-91306 EIDOTHEA - THE DAUGHTER OF PROTHEUS

Errazking, 2015



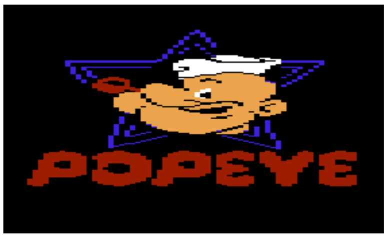
Do układu krwionośnego chorego pacjenta zostaje wprowadzona mikroskopijna łódź podwodna. Jej celem jest usunięcie nowotworu znajdującego się w okolicach mózgu. Płynąc z krwiobiegiem na twojej drodze stanie mnóstwo przeszkód, o czym się przekonasz już na początku. Moim zdaniem gra jest dosyć trudna, ale nie powinno to mieć większego wpływu na jej atrakcyjność. Co niektórzy mogą się „skrzywić", bo została stworzona w SEUCK'u, ale dla mnie to żaden problem.

■ **Komek**

VIC20

POPEYE

Beamrider, 2015



No proszę, tego się nie spodziewałem! „Popeye" z automatu Arcade na VIC20. Naprawdę fajna konwersja jak na możliwości „Vicka". Poza tym każda okazja jest dobra, aby spotkać się z Poeyem , Oliwią i Bluto, nawet jeśli nie jesteś ich fanem. Takie zręcznościówki po prostu wciskają w fotel i dają po łapach. Sądzę, że nie ma potrzeby, aby specjalnie namawiać Was do zagrania w tę grę. ■ **Komek**

C64

ATHANOR

SafarGames, 2015

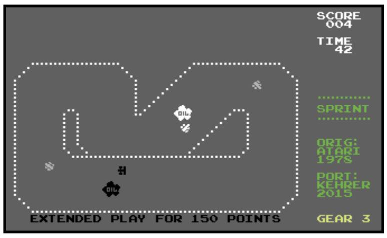


Mam dobrą wiadomość dla fanów gier przygodowych z grafiką i tekstem. Właśnie powstaje nowa gra, a w zasadzie konwersja, pod tytułem „Athanor – The Awakening", którą wcześniej stworzono na komputery Oric i Amstrad. Gra obecnie (gdy piszę ten tekst) występuje jedynie w formie preview, więc na finalną wersję trzeba będzie jeszcze poczekać. Autor zapowiedział również, że powstanie konwersja dla użytkowników VIC20. Plik z grą znajdziecie na stronie: http://csdb.dk/release/?id=142447. ■ **Komek**

C64

SPRINT 1

Norbert Kehrer, 2015



Wyścigi Formuły 1 w mega minimalistycznym wydaniu? To musi być na pewno jedna z kilku części starej jak świat gry pod tytułem „Sprint". Owszem, zgadza się. W tym przypadku mamy do czynienia z konwersją oryginału, pochodzącego z 1987 roku, który stworzyła firma Atari. Naprawdę fajna rzecz, tylko musiałem się na początku gry troszkę natrudzić, aby w końcu poruszać się płynnie. A tak poza tym, to już mogę się domyślać, na czym wzorowali się autorzy gier takich jak „Rally Cross" lub „Carnage".

■ **Komek**

VIC20

MINE SWEEP MINI

Shaun Bebbington, 2015



Klonów „Sapera” na rozmaite platformy powstały już setki (jeżeli nie tysiące) i w zasadzie nie ma się co dziwić, bo to wbrew pozorom całkiem przyjemna gra. Ja na przykład lubię sobie często rozegrać partyjkę w tym standardowym „windowsowym”, gdy akurat jestem przy komputerze, a Internetu brak. Tutaj mamy z kolei wersję na VIC20, napisaną pod BASIC i choć delikatnie mówiąc, nie zachwyca ona oprawą audiowizualną, to także zagrać jak najbardziej można. Rzecz jasna, reguł zabawy opisywać nie trzeba, wspomnę więc tylko, że grę wyróżnia sterowanie z klawiatury poprzez podawanie współrzędnych wybranego pola (np. wpisując B2, a poprzedzając to klawiszem „F1”, wstawiamy w to miejsce flagę; „F7” to z kolei sprawdzenie całej planszy). Mamy nawet trzy poziomy trudności, jednak różnią się one tylko ilością możliwych do wetknięcia flag (20, 15, 10), bo wymiary planszy, jak i ilość min na niej są takie same (10x10, 10).

■ **noctropolis**

Amiga

DYLAN THE SPACEMAN AND THE SMELLY ALIENS FROM MARS

Camden Town NW11, 2015



Jeśli tęsknicie za czasem, który spędziliście dobrze bawiąc się z jajogłowym bohaterem Dizzy i przypadkiem szukacie tytułu, który Wam te miłe chwile przypomni, to koniecznie zerknijcie na grę „Dylan the Spaceman and the Smelly Aliens from Mars”. Na razie dostępne jest tylko grywalne demo, ale gra zapowiada się całkiem zacnie. Podobnie jak w grach z jajem, w „Dylan the Spaceman” przechodzimy z planszy do planszy, zbierając przedmioty i pomagając napotkanym postaciom w ich problemach, by tym samym ułatwić sobie życie, a w ostatecznym rozrachunku uratować planetę Ziemię przed najeźdźcami z Marsa. Tak, wiem...znów najeźdźcy z Marsa. ■ **Petrichor**

Amiga, CD32

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts /Scoopex, 2015



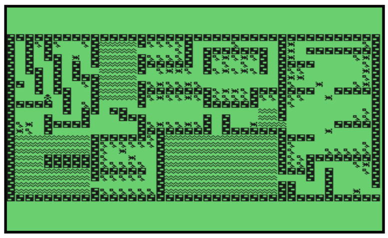
Zima już za rogiem i w tym lodowym klimacie jest ten news. Dobra wiadomość dla fanów hokeja i... potworów. Gra „Mutant League Hockey” ze stajni EA, która oryginalnie została wydana na platformę Sega Megadrive w 1994 i która swego czasu została niestety anulowana na Amigę. W tym roku cudownie wróciła do życia dzięki wysiłkom Galahada z grupy Scoopex, który właśnie z powodzeniem zreanimował ten port na „przyjaciółkę”. Jeśli dobrze bawiliście się przy „Speedballu” i lubicie klimaty Fantasy, to MLH jest grą idealną dla Was! Gra dostępna jest na A1200 i Amigę CD32.

■ **Petrichor**

C64

ŁAZIK

Slavia, 2015



W gąszczu nowych, bardzo rozbudowanych gier znalazła się jedna prosta gierka, napisana w BASIC-u przez grupę Slavia – „Łazik”. Gracz zobowiązany jest do przejścia pięciu poziomów, kierując postacią tytułowego Łazika. Dochodząc do wyjścia z labiryntu powinien zbierać klucze rozsiane po całym ekranie – to one są głównym źródłem punktów. Ale uwaga! Wędrówce towarzyszą liczni wrogowie, z którymi kontakt kończy się śmiercią! Ostatni poziom gry jest naszym prezentem świątecznym dla Was, gra bowiem dołączona jest jako cover-disk. ■ **Minimoog**

RECENZJA

Darkness

Recenzja: noctropolis

W debiutanckim numerze K&A+ znalazła się recenzja świetnej, wydanej przez współpracujące siły Psytronik Software i RGCD, gry „The Vice Squad”, autorstwa Trevora Storey'a, Achima Volkersa i Saschy Zeidlera. Wzajemna współpraca przypadła najwidoczniej wyżej wymienionym do gustu, bowiem ci sami ludzie, za sprawą tych samych wydawców i zaledwie pół roku później, zdecydowali się wypuścić kolejną swą produkcję, o jakże intrygującym tytule „Darkness”...

„W ciemność muszę wejść
by odnaleźć ukochaną odebraną mi
dżungla głęboka, rzeki płyną
nie mam pojęcia, co mnie czeka.

W ciemność muszę wejść
ta dżungla ma tysiące oczu
bez broni, bez śmiercionośnego łuku
wędruję pod gniewnymi niebiosami.”

poszukiwacz przygód stan
06.11.37

W CIEMNOŚĆ...

Przytoczony na początku tej recenzji wiersz, który wygląda na coś w rodzaju wpisu w dzienniko-pamiętniku podróżnika Stana, jest z kolei oryginalnym wprowadzeniem w grę. Kończy on świetnie wykonane (choć dość minimalistyczne) animowane intro, podczas którego zobaczyć możemy, jak pilotowany przez Stana samolot na wskutek awarii rozbija się w afrykańskiej dżungli. Cały ambaras w tym, że drugim pasażerem pilotowanego przez naszego dzielnego podróżnika samolotu była jego narzeczona Megan i o ile sam główny bohater uchodzi z kraksy bez szwanku, o tyle po chwili spostrzega, że narzeczonej koło niego już nie ma, a z oddali dochodzą jedynie jej przerażone krzyki... Fabuła więc, jak sami zresztą widzicie, jest naprawdę ciekawa, intrygująca i zdecydowanie zachęca do zagłębienia się w świat wykreowany przez tą produkcję.

AUDIOWIZUALNIE JEST FENOMENALNIE

O ile ogólnie można powiedzieć, że w przypadku 8-bitowców sama grafika ma znaczenie raczej drugorzędne, o tyle tutaj zwraca się na to uwagę od razu i to na tyle, że trzeba wręcz od tego faktu zacząć. Mówiąc wprost, poziom grafiki jest rewelacyjny. Świetny efekt osiągnięto tu za pomocą odpowiedniego „wymieszania” ze sobą barw, co powoduje iluzję bogatszej palety kolorów. Tła są szczegółowe i klimatyczne, a napotykana fauna i flora również robi wrażenie. Grafika olśniewa i naprawdę bez żadnych wątpliwości i zbędnego zastanowienia, zasługuje na najwyższą notę. Wizualnie, ta gra jest po prostu śliczna.

Freeware

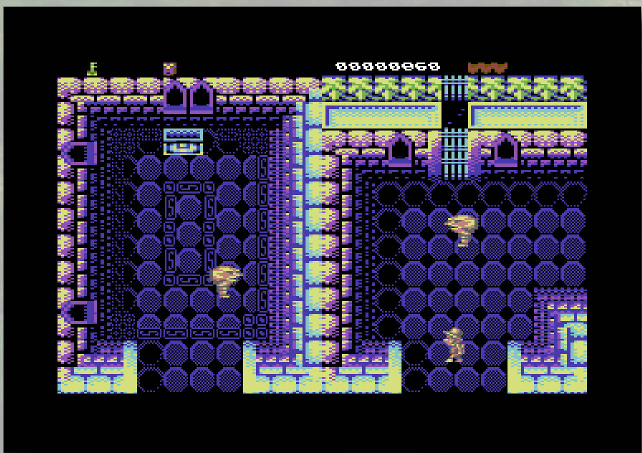
Choć „Darkness” została wydana w 2014 roku jako produkt typowo komercyjny, to od połowy roku bieżącego jest już oficjalnie dostępna do darmowego ściągnięcia, np. pod tym linkiem: http://psytronik.net/downloads/darkness_download.php.





W kwestii muzyki, o ile wprowadzająca w grę nutka podczas intra i ekranu tytułowego jest szczerze mówiąc taka sobie, o tyle ta z gry właściwej jest już naprawdę całkiem, całkiem – łączy ona bowiem sekcje chwytliwej melodyki z takimi okra-







szonymi szczyptą tytułowego mroku. Wręcz powinienem powiedzieć, że im dłużej się w nią podczas zabawy wsłuchiwałem, tym bardziej mi się podobała – no a jeżeli jakiś zapętlony przez dłuższy czas kawałek, nie dość że nie nuży, to jeszcze coraz mocniej wpada w ucho – to już o czymś świadczy i jest to jak najbardziej pozytywne. I dlatego też, to właśnie tej drugiej nutki będzie w większości dotyczyła moja ocena gry za kwestie dźwiękowe, no bo faktycznie to przy niej spędzimy przecież 90% czasu grając w nią. Oprócz samej muzyki towarzyszyły nam będą także efekty dźwiękowe – dość podstawowe, bo skupiające się w sumie tylko na odgłosach miotanej broni i pokonania danego wroga, ale wykonane poprawnie oraz dobrze zgrywające się z grającą cały czas muzyką. A jeżeli ktoś podczas gry chciałby się mimo wszystko skupić na samych efektach, to też ma taką opcję i może muzykę wyłączyć za pomocą klawisza F1, ale osobiście nie polecam takiego rozwiązania.

Gra w grze

Do gry dołączono ciekawy bonus, którym jest… mini gierka nazwana „Darkipede". Tak, skojarzenie z „Centipede" nie jest przypadkowe, tutaj chodzi w gruncie rzeczy o to samo, z tym że grafika i przeciwnicy pochodzą właśnie z gry „Darkness".

MEGAN, GDZIE JESTEŚ?!

Teraz przejdźmy może bardziej do samej rozgrywki. Jak już wspominałem, w grze chodzi o odszukanie ukochanej Megan. W tym celu przyjdzie nam przebyć spore połacie terenu, bo do eksploracji oddano nam obszar równo stu ekranów (mapa 10x10). By nie było zbyt jednolicie, to twórcy pozwolili nam poruszać się nie tylko po samej typowej dżungli (która i tak sama w sobie jest dość zróżnicowana i wzbogacona o różne ślady bytności tubylców, przepływające przez nią rzeki itp.), ale później znajdziemy się także w odrobinkę odmiennych miejscach, jak jaskinia czy świątynia. Będziemy przy tym otwierać znalezione skrzynie, zawierające zarówno różnokolorowe klucze (dające dostęp do nowych obszarów i skrzyń), zielone maski (potrzebne do wejścia do świątyni), fioletowe maski (potrzebne na samym końcu gry) oraz bonusy w postaci dodatkowych punktów życia. Karczując krzaki czy tłukąc dzbany, mamy z kolei szansę na odnalezienie jednego z trzech typów power-up'ów: niebieski to szybsze poruszanie się, biały to odporność na obrażenia, a fioletowy to nowa broń (zaczynamy tylko z kamieniem w ręce jako podstawową bronią miotaną, a następne w kolejce są sztylet, gwiazdka do rzucania oraz kły wilka).

AFRYKA DZIKA...

Na swej drodze napotkamy natomiast cały zestaw typowej dla Afryki fauny i bardzo dobrze, bo buduje to klimat. Mówię tu konkretnie o zwierzątkach takich jak: węże, pająki, papugi, jeżozwierze, hieny, wilki, dziki, goryle, czy nawet (rewelacyjnie animowane i będące jedną z ozdób tej gry) potężne słonie (których jako jedyne nie da się zabić, ale i też one nie atakują nas celowo), a ponadto

niekoniecznie nastawionych przyjaźnie tubylców. Pewnym utrudnieniem jest też fakt, iż zwierzęta i tubylcy pojawiają się za każdym razem na nowo po wejściu do wcześniej odwiedzanych lokacji, a dodatkowo w losowych miejscach i od razu ruszają w naszą stronę. Gra daje nam jednak chwilę na przygotowanie, ukazując przez chwilę miejsca ich spawnu. W sumie, ta każdorazowa losowość ich pozycji „startowych" doprowadza do dość śmiesznej (i w sumie niezbyt realistycznej) sytuacji, w której nieraz będziemy wchodzić 2-3 razy do danej lokacji stojąc na jej skraju, by „wylosowało" się nam bardziej korzystne (oddalone od nas) położenie wrogów i aby w ten sposób łatwiej się ich pozbyć, bez zagrożenia uszczerbku na naszym zdrowiu – szczególnie, że ich poszczególne typy różnią się szybkością i wytrzymałością. Nie jest to jednak coś, co drażni, a wręcz jest nawet na swój sposób ciekawe. Uważać jednak trzeba, bo mamy tylko jedno życie, a każdy kontakt z przeciwnikiem uszczupla nasz zakres energii (swoją drogą, po utracie wszystkich punktów czeka nas całkiem fajna animacja śmierci). Czasami nawet, lepiej jest szybko przemknąć przez lokację, unikając wszelkiego kontaktu, niż wdawać się w walkę.

Mapa okolicy:

Zastanawiałem się, czy przygotować Wam dodatkowo mapę, ułatwiającą nieco błąkanie się po dżungli, ale w sumie chyba nie ma takiej potrzeby, skoro jej uproszczona wersja już istnieje. Dodała ją grupa Triad do swojego cracka gry.

SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

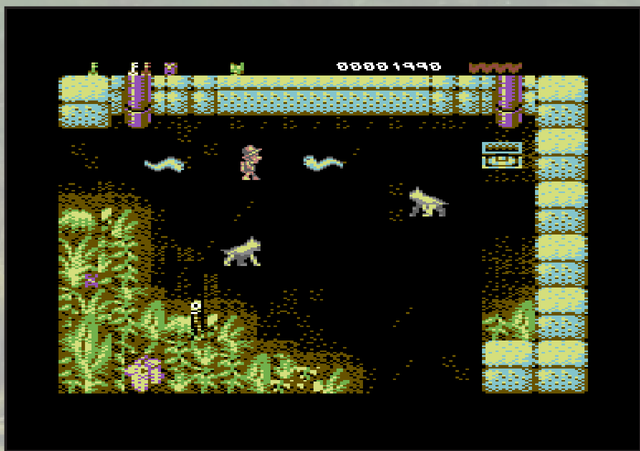
Gra, jak nietrudno się domyślić, kończy się w momencie, gdy nasza ukochana wpadnie nam bezpiecznie w ramiona. W jakich okolicznościach się to stanie, naturalnie zdradzać nie będę. A przekonać się o tym i poświęcić trochę swojego czasu tej produkcji naprawdę warto, bo „Darkness" jest po prostu tytułem świetnym i takim definitywnie z najwyższej półki. Była zresztą też, podobnie jak The Vice Squad, wydana w bardzo ładnych, kolekcjonerskich zestawach. No a teraz, gdy można w nią bez problemu zagrać za darmo – po prostu musicie to zrobić. Przyjemność z zabawy jest spora, bo co również ważne, po nabraniu odrobiny wprawy oraz przyjęciu odpowiedniego podejścia do wrogów, gra wcale nie jest taka trudna. Jest za to niesamowicie klimatyczna, mocno wciągająca i po prostu naprawdę dobra.

DARKNESS

Wydawca: **Psytronik Software / RGCD**
Rok wydania: **2014**
Platforma: **C64**

👁 10 ♫ 8 🕹 9







AMIGA

RECENZJA

Psycho Santa

Recenzja: c00k

„Święta, święta…" jak śpiewał polski, dziecięcy zespół „Fasolki", a wraz z nimi oprócz konsumpcji ponad własne możliwości, zarówno fizyczne jak i ekonomiczne, cała gama symboli. Jednym z nich jest pocieszny grubas w czerwonym wdzianku z białymi motywami, z równie białą brodą. Było już kilka teorii na temat tego, że ów grubas wcale nie jest taki dobry jak się go przedstawia, a jeśli jest, to tylko dlatego, że chwilowo musi. Do teorii takich sięgali twórcy filmów „Santa's Slay" oraz „Rare Export". Do podobnego motywu postanowiła sięgnąć firma Bullfrog wydając swoją grę Psycho Santa.

Gra została wydana na coverdisku dodanego do magazynu „The One" w 1993. Po uruchomieniu widzimy informację, że jeśli jesteśmy zainteresowani, to za całe 5,5 funta możemy stać się zarejestrowanym użytkownikiem, a wtedy firma przyśle nam nową wersję gry wraz ze specjalnymi dodatkami. Stara legenda głosi, że ktoś kiedyś wysłał te 5,5 funta. Na okładce pisma z dołączoną grą widzimy mikołaja z bronią automatyczną, który zadaje pytanie: „Czy byłeś grzeczny?". Myślimy sobie - będzie wesoło :)





No i jest :) Cała gra polega na uszczęśliwianiu mieszkańców domków , które mijamy latając saniami napędzanymi przez renifery. I to uszczęśliwianiu w powszechnym rozumieniu tego słowa, a nie tak, jakby to rozumiał "psycho". Innymi słowy zrzucamy na nie prezenty. Prezenty musimy zdobyć wcześniej zabijając za pomocą śnieżnych kulek latającego w wyższych warstwach atmosfery upiora, który bombarduje nas soplami lodu lub wysyła przeciwko nam latające śnieżne bałwany strzelające marchewkami. Jak już trafimy w dom odpowiednią ilością prezentów, to zostaje on oznaczony jako szczęśliwy, w sposób nie pozostawiający wątpliwości. Na początku każdej rundy dowiadujemy się ile domów mamy uszczęśliwić. Jak wykonamy zadanie, to przechodzimy do poziomu bonusowego.

Tutaj skaczemy na przyrządzie nazywanym „Pogo Stick" i próbujemy złapać prezenty wiszące na ogromnej choince. Cała trudność polega na tym, żeby wcisnąć przycisk fire w odpowiednim momencie i złapać fanta. Ogólnie nudy i nie sądzę żeby w wersji specjalnej za 5,5 funta coś się zmieniło :)

Nie wiem gdzie tu jest element „psycho", ale chyba w twórczości pomysłodawców, patrząc na niektóre pomysły. Dlaczego w takim razie opisuję tą grę? Bo to miało być coś o świętach i uznałem, że tak mało znany tytuł, który nie doczekał się oficjalnego wydania to fajna ciekawostka. Poza tym zrobiło to Bullfrog, czyli twórcy mojego ulubionego Syndicate. Opisuję tą grę jako typowe w tych czasach zjawisko marketingowej zagrywki w stylu fajny tytuł i jeszcze lepsza okładka. Gra jednak wzbudza pewną dozę pozytywnych emocji. Jest na swój sposób zabawna. Od czasu do czasu lub żeby zabłysnąć w towarzystwie - daje radę.

PSYCHO SANTA

Wydawca: **The One Amiga**
Rok wydania: **1993**
Platforma: **Amiga**

7 6 2

RECENZJA

RECENZJA

The Official Father Christmas Game

Recenzja: Komek

Święta Bożego Narodzenia to czas, który najczęściej spędzamy w gronie rodzinnym. Oprócz składania sobie życzeń i spożywania smacznych potraw, mamy także zwyczaj obdarowywania się prezentami. Chwila, w której rozpakowujemy podarunek jest niezwykła, towarzyszą nam wtedy ogromne emocje, a w głowie kołtuje się pytanie: „Co to może być?”.

W Święta mamy również więcej wolnego czasu, którego cząstkę możemy przeznaczyć na granie w gry wideo razem z rodziną. Powstało wiele tytułów związanych z tematyką Świąt. Z tej okazji chciałbym polecić Wam fajną i niewielką gierkę pod tytułem: „The Official Father Christmas Game”. Pomimo, że ma już ona 26 lat, to ciągle potrafi dostarczyć dobrej rozrywki zwłaszcza tym, którzy jej nie znają.

Czytając tytuł gry od razu można się domyślić, że jej bohaterem jest Święty Mikołaj. Zadanie, które musi wykonać nie jest wyjątkowe (jak na Świętego Mikołaja). Ma on dostarczyć prezenty dzieciom na całym



świecie. Każdy teraz na pewno powie: „Phi, też mi coś!Przecież robi tak każdego roku”. Zgadza się, ale wiedzcie, że to nie jest takie proste.

Pierwszy etap gry polega na tym, że musi on poskładać swoje sanie, które są podzielone na kilka części i porozrzucane po jego domu. W realizacji tego zadania przeszkadzają mu małe i bardzo ruchliwe skrzaty. No dobrze, sanie są już poskładane. Teraz Mikołaj musi wybrać sześć z piętnastu dostępnych prezentów, a są to: piłka, komputer, lalka, pluszowy miś, kij krykietowy, pudełko na zabawki, czołg zabawka, telewizor, rakieta tenisowa, lokomotywa zabawka, magnetofon, wyścigówka, książka, rolki, domek dla lalek. Gdy prezenty zostaną już przez niego wybrane, to wszystkie piętnaście zacznie spadać z góry, a on musi szybko złapać te, które wcześniej wybrał (dla ułatwienia wyróżniono je żółtym kolorem). W porządku, sanie załadowane i zaprzęgnięte przez renifera. Teraz pozostaje mu tylko porozrzucać prezenty do odpowiednich domów i mieszkań, które zostały oznaczone ruchomą strzałką. Jego trasa rozpoczyna się od Ameryki. Następne kontynenty to: Europa, Afryka, Antarktyda. Ostatnim punktem trasy jest Europa Północna – Finlandia. Wszystko było by OK, gdyby nie fakt, że podczas zrzucania prezentów mamy do czynienia z chmurami kłębiastymi, ptakami i samolotami, a wszystko to utrudnia nam bardzo ukończenie zadania. No i nie zapomnij Święty Mikołaju, że goni Cię czas, który przedstawiony jest w dolnej części ekranu, jako zachodzący księżyc i wschodzące słońce.

Ogólnie fajna zabawa z dobrą, świąteczną grafiką i muzyczką („JingleBells”, „We wishyou a merryChristmas”). Warto dodać, że gra była sprzedawana również po to, aby wspomóc międzynarodową organizację non-profit „Save The Children”, która działa do tej pory na rzecz pomocy dzieciom i ich rodzinom.

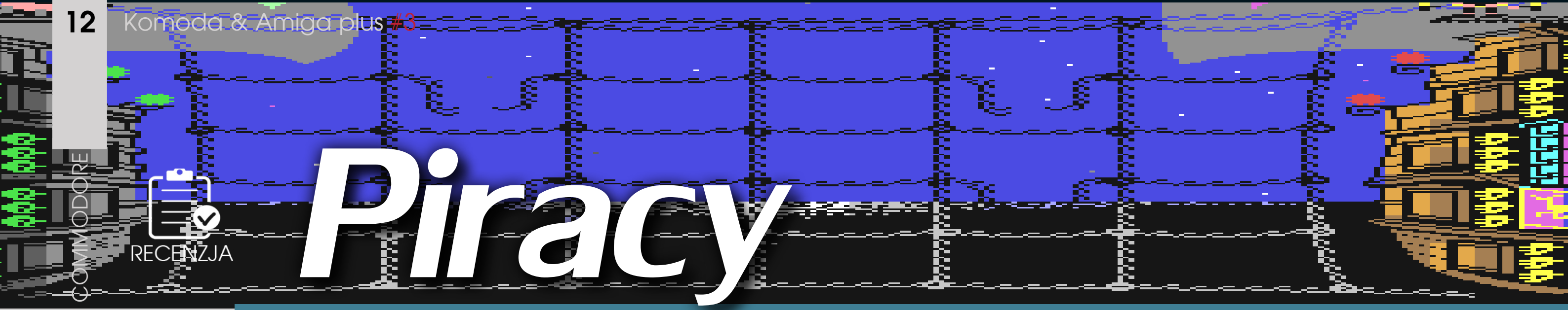




THE OFFICIAL FATHER CHRISTMAS GAME

Wydawca: **Alternative Software**
Rok wydania: **1989**
Platforma: **C64**

6 7 7



COMMODORE

RECENZJA

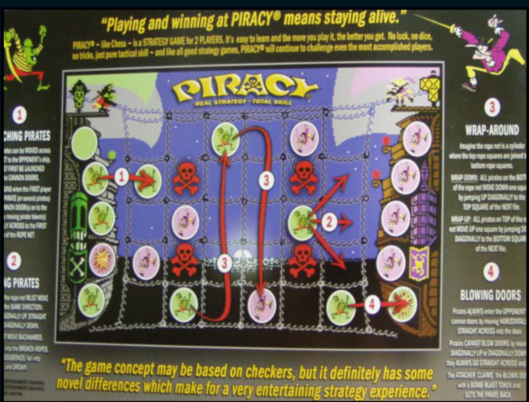
Piracy

Recenzja: Bobikowoz

Kto nie miał w kolekcji kasety z zestawem pirackich gier, niech pierwszy rzuci kamień. Takie to były czasy, drogie dzieciaczki, że prawo autorskie nie istniało, a wszystko było dobrem publicznym. Ku chwale narodu! Ale nie o ustroju będzie poniższy materiał, a o grze pirackiej.

Piraci, to przecież nie tylko gracze korzystający z produkcji zdobytych w szemranych kręgach, z moralnego punktu widzenia oszuści i złodzieje, ale przede wszystkim morscy rozbójnicy. Rozbójnicy ci, jak powszechnie wiadomo, z moralnością też są na bakier. Opisywana gierka, wedle mej najlepszej wiedzy, jest jak najbardziej uczciwa i grać w nią mogą także osoby brzydzące się wszelką niegodziwością.

Cała gra to jeden ekran, na którym po dwóch stronach widzimy dwa siedemnastowieczne statki, a pomiędzy nimi rozwieszone liny. Wyraźnie widać, że nadszedł czas na abordaż. Tym razem nikczemni piraci nie będą mieli łatwego zadania, bowiem trafili na załogę walecznych żołdaków. Kapitanowie muszą odpowiednio sterować atakiem aby przejąć galerę przeciwnika. Podczas gry z pewnością zauważycie, że te najważniejsze persony na obu łajbach wyjątkowo energicznie reagują na to, co dzieje się nad taflą wody. Skaczą, odgrażają się i pokrzykują, co zdecydowanie warte jest naśladowania przed ekranem.





Zasady walki na linach są dość proste. Trzeba zrobić porządek na statku wroga na wszystkich poziomach lub wyciąć w pień załogę z drugiej strony liny. Kapitanowie mogą wydawać swoim marynarzom dwie komendy: wejścia na liny na wybranym poziomie lub poruszania się w wybranym kierunku. W bojowym zgiełku, na pełnym morzu słabo słychać, dlatego też wszyscy członkowie załogi będący na linach muszą poruszać się dokładnie w tym samym kierunku w tym samym czasie. Kierujcie podwładnych ostrożnie, bowiem gdzieniegdzie liny są dziurawe, a przecież jak kapitan każe, to rozkaz wykonany być musi. Zasad niewiele, plansza zawsze taka sama, ale gra potrafi wciągnąć. Jedyny warunek - dwóch graczy, a nie solowe zmagania z komputerem. Taki to urok tych gier, gdzie dwóch się bije, że w miłym towarzystwie zyskują na atrakcyjności. No bo przecież ktoś przegrać musi, a potem się odegrać. No bo jak się człowiek nie odegra, to będzie musiał postawić piwko zwycięzcy.

Czas wyjaśnić, skąd taka gra znalazła się w świątecznym wydaniu naszego magazynu. Około 20 lat po premierze gry na C64 ukazała się planszowa wersja. Co roku w liście do Świętego Mikołaja piszę, że chciałbym ją dodać do swojej kolekcji, jednak chyba nie byłem wystarczająco grzeczny. Może w przyszłym roku się uda. A jeśli nie... zasady znam, planszę sobie w pracy wydrukuję i będę się cieszył jak dziecko z pirackiej wersji pirackiej gry planszowej, która oryginalnie była grą komputerową.

PIRACY

Wydawca: **Ace Games**
Rok wydania: **1985**
Platforma: **C64**

6 2 6

Gilligan's Gold

RECENZJA

Recenzja: Minimoog

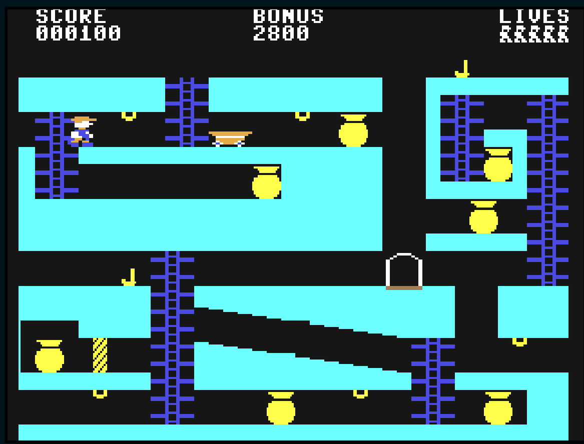
Złoto. Dużo złota. Góry złota. Bogactwo i sława. Zapewne takimi hasłami zachęcał Kolumb, Cortez czy Pizarro swoją świtę na zamorskie podróże – nie oszukujmy się, wcale nie chodziło im o odkrywanie nowych światów. Niestety, docierając do Ameryki niewiele znaleźli, chociaż mit poszukiwaczy złota na Dzikim Zachodzie trwale zapisał się w kulturze nie tylko Stanów Zjednoczonych, ale całego świata.

Akcja gry „Gilligan's Gold" odbywa się właśnie w realiach westernowskich. Wcielamy się w postać poszukiwacza złota, który, przemierzając kopalnię, zbiera je (już w workach!). Niestety, rzecz nie jest tak łatwa, bowiem w paradę co chwilę wchodzą nam dwaj bandyci – kontakt z nimi kończy się… chwila nieoczekiwanego napięcia… śmiercią! Łatwo można stracić życie, których do dyspozycji mamy pięć. Zręczne poruszanie się po drabinach, manewrowanie taczką i unikanie przeciwników nie jest łatwe, choć wykonalne.

Gra oferuje trzy poziomy, każdy poziom składa się z trzech ekranów, do których można przechodzić. Przeszkody, drabiny, kilofy, worki ze złotem plączą się i układają w wymyślne schematy w towarzystwie wesołej muzyki. Ponieważ gra pochodzi z pierwszej połowy lat 80-tych, brzmienia są trochę „nieociosane", więc dźwięki mogą odrobinę drażnić ucho, ale mimo wszystko melodia jest wesoła i dobrze pasuje do gry. Grafiki – z tego samego rodowodu – również są proste, ale za to przejrzyste.

Warto zaznaczyć, że Gilligan's Gold jest konwersją francuskiej gry Bagman na automaty, powstałej w 1982 roku. Oryginalnie na rynek wypuściła ją firma Valadon Automation. Poza Commodore 64, gra doczekała się konwersji na ZX Spectrum i Amstrad CPC.

Zawsze chętnie wracam do Gilligan's Gold, bo to bardzo przyjemna gra. Intuicyjna rozgrywka i przejrzysta grafika tworzą dobre połączenie, zapewniając nie nudzącą się rozrywkę. Wiele gier szybko się nudzi i dłuży, a Gilligan's Gold jest trafiony w przysłowiową dziesiątkę. A poza tym – kto nie lubi westernów?

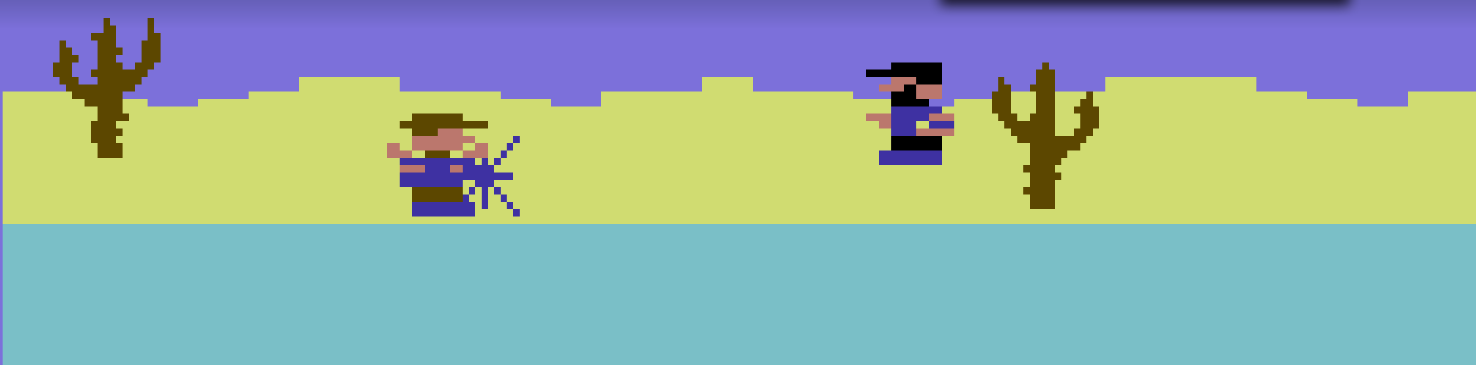




GILLIGAN'S GOLD

Wydawca: **Ocean Software**
Rok wydania: **1984**
Platforma: **C64**

9 5 5



RECENZJA

Jam It!

Recenzja: JargoV

W czasach, gdy byłem trochę młodszy, myślałem jak by to było zostać profesjonalnym graczem w lidze NBA. Jednak z moją umiejętnością gry, a przede wszystkim wzrostem, z którym daleko mi było do typowych zawodników, moja kariera nie potoczyłaby się tak łatwo... Plany te zniknęły tak szybko, jak się pojawiły.

Gry sportowe dają możliwość zaznajomienia się ze środowiskiem, jednak te wydawane na nowszych sprzętach nie dawały mi takiej satysfakcji. Główną przyczyną było skomplikowane sterowanie, jak i sama mechanika gry... Wyjściem z tej sytuacji jest „Jam It!”, czyli debiut wydawniczy, jednoosobowego studia Throwback Games. Typowo arcade'owa produkcja o koszykówce, trafiająca idealnie w moje gusta. Nieskomplikowana, prosta, przyjemna, a co za tym idzie, niesamowicie wciągająca.

W grze wcielamy się w jednego z dwóch zawodników drużyny czerwonej „Jammers” lub niebieskiej „Slammers” rozgrywających mecz na zasadach 3x3. Czyli gra toczy się na jednej połowie, obydwie drużyny rzucają do jednego kosza, przy czym po udanej obronie należy wyprowadzić piłkę poza łuk, w tym przypadku połowę boiska. Zasady samej gry są proste,



co również odwzorowane jest w innych aspektach „Jam It!”.

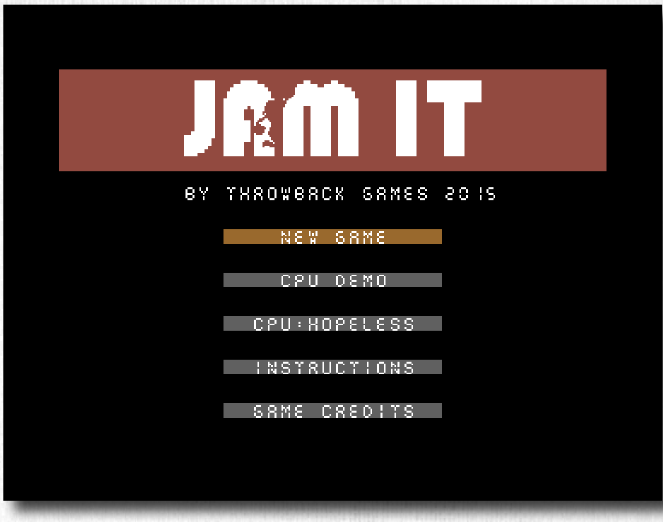
Zacznę od grywalności, gdyż jest to dla mnie najważniejsza część każdej gry. W produkcie zaserwowanym przez Throwback Games jest ona bardzo dobra. Gra potrafi wciągnąć na dłuższy czas, zwłaszcza gdy gramy na dwa joysticki i kontrolujemy drużynę wraz ze znajomym. Oferowany jest również tryb dla czterech graczy, wtedy na pewno dobre emocje są gwarantowane! Wszystko to za sprawą prostej, ale skutecznej mechaniki jak na produkcję sportową, którą sam autor sam komentuje:

„W Jam It! za pomocą pojedynczego przycisku Fire w joysticku możesz wykonać ekstremalne wsady, rzuty z wyskoku, bloki, podania, wyjścia na pozycję i odbiory piłki!!”

I to wszystko naprawdę tak działa. Tylko jeden dostępny przycisk na joysticku w C64 pozwala nam rzucać piłką, podawać, przechwytywać, blokować i skakać. Nie sprawia to żadnego problemu z uczeniem się skomplikowanej klawiszologii, która tutaj jest bardzo prosta, za sprawą wykorzystania jednego przycisku do wykonywania wszystkich akcji. Zaaplikowany został system wyczerpującej się energii zawodników, która wraz z tym jak ona maleje to pociąga za sobą zmniejszenie jego skuteczności, energię możemy odnowić podczas przerwy w meczu. Jeśli ktoś obawiałby się samych zasad 3x3, to gra podpowiada, w którym momencie musimy „wyciągnąć” piłkę poza połowę sygnalizując to odpowiednim kolorem drużyny. Ciekawym „smaczkiem” jest zwolnienie tempa, tzw. bullet time, podczas akcji decydujących o losach pojedynku w ostatnich sekundach gry. Sekcję tę można podsumować dwoma słowami: bardzo dobrze!

Muzyka na ekranie tytułowym jest w dosyć typowym wydaniu, niczym się nie wyróżnia, po pewnym czasie może zacząć trochę męczyć, jednak ekran tytułowy nie jest po to, żeby oglądać go w nieskończoność. Przeciwieństwem jest drugi utwór występujący już w samym menu, od samego początku wpadł mi w ucho i podczas pisania tej recenzji praktycznie cały czas grał sobie w tle. Urzekło mnie w nim spokojne tempo z dodającą charakteru linią basową i wkomponowanym do tego szumem perkusyjnym. Do dźwięków i efektów nie ma o co się przyczepić są odpowiednio wpasowane, i odwzorowane jak na możliwości legendarnego SIDa.

Grafika jest na dobrym poziomie, wszystko jest wyraźne, dobrze rozplanowane, a co dla mnie najważniejsze: nic się nie zlewa, zwłaszcza mam na myśli postacie i piłkę, które są podstawowymi elementami gry. Design jest miły dla oka, drużyny przywdziewają przeciwne barwy, więc po dłuższym czasie nie odczuwa się zmęczenia przy rozróżnianiu zawodników, co czasem lubi się zdarzać w innych tytułach. Sam ekran główny z logo gry pozytywnie mnie zaskoczył, jest na wysokim poziomie i godnie reprezentuje „Jam It!”. Podsumowując, gra wypada bardzo dobrze, zwłaszcza od strony grywalności, która stoi na wysokim poziomie, typowo arcade’owy system rozgrywki, jest niesamowicie przyjemny. Udźwiękowienie wypada również na dobrym poziomie, tak jak grafika. Grę mogę spokojnie polecić jako świetną rozrywkę, zwłaszcza gdy





chcemy zagrać ze znajomym i zmierzyć się o tytuł najlepszego koszykarza. Warto zwrócić uwagę na jej niewygórowaną cenę, która w momencie pisania artykułu wynosiła 2.99 $.

JAM IT!

Wydawca: **Throwback Games**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **C64**

8 7 9

COMMODORE

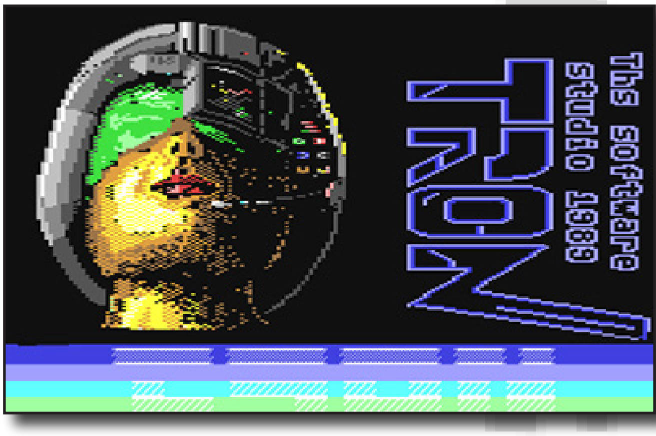
FELIETON

Najlepsze gry imprezowe na C64

Recenzja: c00k

Niedługo sylwester, tydzień później karnawał, a co za tym idzie społeczna presja dotycząca wzmożonego imprezowania. Dla niektórych dobra impreza to tylko dużo wódki, zapita i ewentualnie chipsy. Inni są nieco bardziej wymagający i starają się ubarwić takie spotkanie, na przykład za pomocą różnych elektronicznych form zabawy. Zważywszy, że C64 jest zasadniczo wyposażony w kontrolery na kablach, podłączone do dwóch portów, staje się bardzo dobrym narzędziem do takich zabaw. Dodatkowo można go ze sobą zabrać i podłączyć do prawie każdego telewizora.

Dobre gry na imprezę muszą angażować jak najwięcej osób. W naszym przypadku pojawiają się ograniczenia techniczne, dlatego parafrazując słowa klasyka - "dwa ma być tą liczbą, i liczbą tą ma być dwa". Oczywiście są i sprzęty, i oprogramowanie pozwalające na złamanie tego ograniczenia, ale traktujemy to jako błędy statystyczne :) Są od tego wyjątki. Może być gra dla jednej osoby, ale musi mieć bardzo szczegółowy system punktowy, aby wyłonić zwycięzcę. Każda z tych gier musi być na tyle krótka, aby reszta nie nudziła się czekając na swoją kolej. W większości przypadków będę opisywał gry, w których się rywalizuje, jednakże jak pokazuje życie, lepiej współpracować, dlatego takie tytuły też będą w tym zestawieniu.





TRON

Gra na podstawie kinowego hitu z 1982, który doczekał się niezbyt udanej kontynuacji całkiem niedawno. Skopiowana została gra, w którą grali, a właściwie, w której, w aktywny sposób uczestniczyli bohaterowie filmu. Dwie wyścigówki jeżdżą po ograniczonym polu zostawiając po sobie materialny ślad. Ślad jest tak bardzo materialny, że objawia się w formie muru. Przegrywa ten gracz, który zderzy się z tym śladem lub ścianą ograniczającą pole rozgrywki. Ze względu na podzielony na dwa ekran dodatkową trudność może stanowić zamiana miejsc przed ekranem :)

BUBBLE BOBBLE

Gra kultowa, która doczekała się swojej wersji nawet na współczesne komputery. Jak pisałem, a czego w szkołach i w niektórych dużych firmach nie rozumieją, lepiej współpracować niż rywalizować. Tutaj wkraczają dwa kultowe smoki, które skaczą po platformach plując w potwory bąblami. Potwór taki zostaje uwięziony w bańce mydlanej, którą, aby dokończyć sprawę trzeba przebić. Właściwie to grając "na dwóch" gra może się w ogóle nie skończyć, bo w każdej chwili można się do niej dołączyć o ile partner żyje. Co według mnie zdaje egzamin, to oddanie joysticka następnej osobie po utracie wszystkich żyć

INTERNATIONAL KARATE+

Kolejna odsłona kultowej gry, która doczekała się kilku części, znana w latach osiemdziesiątych na salonach gier i promowana przez film "Krwawy sport" z mistrzem szpagatów Jean-Claude Van Damme. Tutaj możemy zarówno współ-

pracować jak i rywalizować, bo zawodników jest trzech z czego jeden prowadzony przez komputer. Największym plusem jest oprawa graficzna, a także to, że wszyscy zawodnicy mają te same moce (brak :)), taki sam zasób i siłę ciosów oraz tak samo długi pasek energii. Rozgrywka jest tak szybka, że bez problemu można rozegrać to systemem turniejowym.

MICRO HEXAGON

Mimo, że z racji na swoje hobby powinienem lobbować za sportami walki to jednak jest to mój ulubiony tytuł w tej klasyfikacji. Gra wydana zaledwie dwa lata temu, ściągnięta z wielofunkcyjnych narzędzi telekomunikacyjnych zwanych smartfonami :) Gra jest genialna w swojej

> ***Dobre gry na imprezę muszą angażować jak najwięcej osób.***

prostocie. Widać tu już nowoczesne podejście w tworzeniu gier. W zasadzie banał. Sześciokątne pole podzielone na sześć równych trójkątów i mała kropka znajdująca się na jednym z nich. Ruch joya w którąkolwiek ze stron powoduje przeskoczenie na inne pole. Od brzegów ekranu suną przeszkody, których musimy unikać zmieniając pole, na którym się znajdujemy. Żeby nie było prosto i zrobić psikusa naszemu mózgowi, obraz się kręci. Z czasem w różne strony :) Ale to nie jedyny cios w mózg. Robotę robią jeszcze muzyka i migające kolory, co powoduje, że gra jest również atrakcyjna

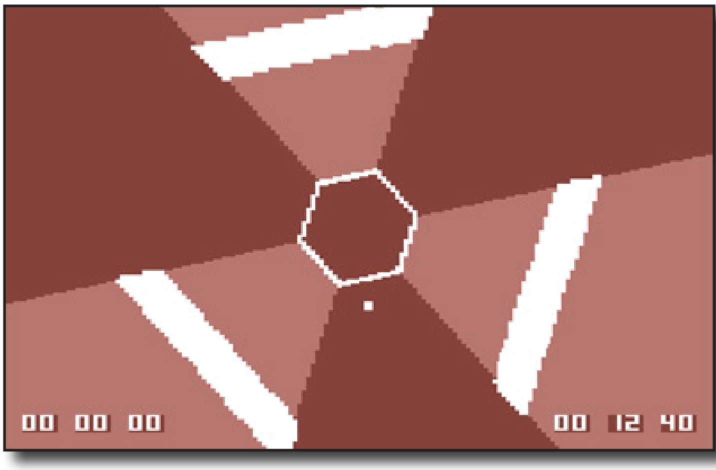
dla tych, którzy z pewnych względów nie są w stanie grać, a tylko obserwują :) Za punkty służy nam czas na placu boju mierzony co do setnych sekundy.

> ***Każda z tych gier musi być na tyle krótka, aby reszta nie nudziła się czekając na swoją kolej.***

MICROPROSE SOCCER

Miałem nie zamieszczać piłki nożnej, bo nie lubię i uważam, że ten sport generuje niezdrowe emocje, ale wiem, że wielu czytelników mocno się nią interesuje, a poza tym podpadłbym niektórym członkom redakcji ;) Co tu dużo pisać, to najlepsza piłka w jaką grałem na C64. Grafika na wysokim poziomie. Dzięki temu widzimy zarówno złe warunki atmosferyczne jak i zmieniająca się wielkośc piłki kiedy jest bliżej kamery :) Jeśli znajdziemy odpowiednią grupę fanów (ja bym miał problem), możemy sobie rozegrać całkiem fajny turniej.





> ***W większości przypadków będę opisywał gry, w których się rywalizuje, jednakże jak pokazuje życie, lepiej współpracować.***



RECENZJA

Destruct

Recenzja: Minimoog

Kosmos, dziwne stwory, astronauta… czy to nie brzmi jak tandetna, gwiezdna gra, których są miliony? Brzmi. Wszelako „Destruct" zasługuje – według mnie – na pewną uwagę w tym niezliczonym gąszczu. Zwłaszcza, że jestem szczęśliwym posiadaczem oryginalnej kasety tej gry, jedynego nie-pirata z mojej kolekcji.

Lot w przestrzeni kosmicznej połączony z zestrzeliwaniem przeciwników zwykło się nazywać shoot'em up-em. Nazwa ta oznacza „zestrzel ich", a przyimek „up" wcale nie znaczy „góra", mimo iż właśnie w takim kierunku odbywa się ruch w grze tego typu. Z kolei „Destruct" oferuje rozgrywkę w… prawo. Zastanowiło mnie to i chyba gotów byłbym, wbrew wcześniejszemu wywodowi językowemu, nazwać tę grę neologizmem: shoot'em right. To właściwie jedyna innowacja tej gry.



Jak już powiedziałem, poruszamy się astronautą w prawo, a naszym zadaniem jest zestrzeliwanie przeciwników, będących mniej lub bardziej zidentyfikowanymi pojazdami latającymi. Nie jest to jednak zadanie łatwe, bo jest ich pełno, a do tego pędzą prosto na gracza – stąd grę można nazwać wymagającą, trudną.



Ponadto trzeba kontrolować wysokość swojego astronauty, który stopniowo opada, a jakikolwiek kontakt z podłożem i konstrukcjami na nim stojącymi kończy się… zgadliście – śmiercią. Rozgrywka budowała mój gniew, a nie dobrą zabawę, a przejście już pierwszego poziomu jest arcytrudne – stąd moja niska ocena za grywalność.

Twórcą gry jest w pełni Clark John Denham. Jego produkcję należy pochwalić za dobrą muzykę – menu głównemu towarzyszy wpadający w uszy kawałek. Efekty specjalne są również schludne, potęgują tajemniczość rozgrywki, chociaż usłyszenie po raz któryś z kolei tego samego wibrującego bzyczka podczas ładowania poziomu po śmierci może być denerwujące… Grafika jest raczej przeciętna, ale czytelna.

Polecam grę „Destruct" jako eksperyment. Jest ciekawą, ale prostą i przewidywalną pozycją. Mimo to – tylko dla doświadczonych gamerów.

DESTRUCT

Wydawca: **The Power House**
Rok wydania: **1987**
Platforma: **C64**

3 6 3

RECENZJA

Pulse

Recenzja: Komek

Wiadomo, że nowe gry na VIC-a powstają dosyć rzadko. Nie tak, jak w przypadku C64, gdzie w ciągu miesiąca zawsze znajdzie się kilka świeżych tytułów. Postanowiłem więc odwiedzić stronę Richarda Lagendijka, aby znaleźć jakąś ciekawą grę na „Witka". Przeczesałem jej zawartość i trafiłem na krótką informację o grze pod tytułem „Pulse". Moją uwagę przykuł screen, który wskazywał na to, że mam do czynienia z klasycznym, wyrąbanym w kosmos Shoot'em Up'em. Czy okazało się to prawdą?

Nie da się ukryć, że „Pulse" to gra wzorowana na wielkim hicie z automatów „Arcade" pod tytułem „Gradius"z 1985 roku. Takie porównanie zdecydowanie działa na jej korzyść. Fani klasycznych strzelanin kosmicznych na pewno się z tym zgodzą.

Jak każda gra, tak i „Pulse" posiada wstęp, co prawda krótki, ale... Twoja planeta jest w wielkim niebezpieczeństwie, ponieważ została zaatakowana przez armię wroga z dwudziestego wymiaru. Pośpiesznie stworzono Drona z oprogramowaniem do zdalnego sterowania. Jesteś jedynym pilotem z odpowiednim sprzętem, który jest w stanie pokonać wroga. Wszyscy liczą na Ciebie!

Pierwszą rzeczą, która spodobała mi się w grze, to poziom trudności. Autor pomyślał o tym, aby na początku był umiarkowany. Pozwala to na oswojenie się z akcją i mały trening, ponieważ dalej będzie ostro. Jak to bywa w grach tego typu, mamy do czynienia z falą wrogich statków, maszyn, robotów itp. Oprócz tego wystrzeliwane tu i ówdzie pociski stanowią dla nas dodatkowe zagrożenie. Na szczęście podczas rozgrywki możemy zdobyć tak zwane „Power Up-y". A jak je zdobyć? Wystarczy na przykład zestrzelić jedną gromadkę nadlatujących statków i na ekranie ukaże się taki właśnie bonus w postaci małego prostokącika. Co nam to daje? Na przykład to, że pociski wystrzeliwane z naszej maszyny mają większą siłę rażenia lub lecą w różnych kierunkach, a nie tylko do przodu. Niestety wraz z utratą naszego statku tracimy również posiadane „Power Up-y". Jeśli zderzycie się z wrogiem i stracicie jedno z kilku żyć, to skorzystajcie z kilkusekundowej nietykalności, aby przebić się przez falę wroga.



Przechodząc to spraw technicznych, to przyznaję się, że duże wrażenie robi płynny scrolling, który od razu rzuca się w oczy. Ponadto grafika jest wyraźna i zrobiona w ciekawym stylu. Efekty dźwiękowe brzmią dość dynamicznie i pasują do rozgrywającej się akcji.



Wiadomo jednak, że najważniejsza jest grywalność, a w przypadku tej gry jest ona wysoka. Owszem, grafika i dźwięk oraz inne bajery mają na nią spory wpływ, jednak najbardziej liczy się ten niepowtarzalny klimat, którego doświadczycie grając w „Pulse".

PULSE

Wydawca: **Sven Michael Klose**
Rok wydania: **2014**
Platforma: **VIC20**

9 7 9

COMMODORE

RECENZJA

Scrap Yard Scrapes

Recenzja: Komek

Istnieje kilka sposobów, aby zachęcić wytrawnego gracza do zagrania w minimalistyczną gierkę. Jednym z nich jest porównanie jej do jakiegoś znanego i cenionego tytułu. „Scrap Yard Scrapes” to bardzo „prosta” gra, ale mająca co nieco wspólnego z takimi „perełkami” jak: „Bomberland” i „Boulder Dash”. Widzicie? Wystarczy, że wymieniłem te dwa „magiczne” tytuły i na pewno Wasza ciekawość została pobudzona.

Scrap Yard Scrapes jest jeszcze całkiem świeżą grą, bo wydaną w bieżącym roku. Autorem programu jest Steve McCrea, twórca między innymi konwersji gry „Doom” na platformę VIC20. Ogólnie jest to zręcznościówka jakich wiele, ale myślę, że warta uwagi, o czym świadczy moja pozytywna reakcja tuż po jej uruchomieniu.

Akcja gry toczy się na wielkim złomowisku, z którego musisz się po prostu wydostać. Zadanie nie należy do łatwych, a zaraz się przekonasz dlaczego. Otóż złomowisko, na którym się znajdujesz, tworzy pokaźny labirynt, a ty musisz się dostać do wyjścia, które znajduje się po drugiej stronie ekranu. Na twojej drodze stoją kupki złomu, przez które nie przejdziesz, ale możesz je pchnąć tak jak głaz we wspomnianej wcześniej grze „Boulder Dash”. Czasami jednak przesunięcie ich jest niemożliwe, gdyż stoją tuż obok muru. Nie martw się! Nieprzesuwalną kupę złomu lub blokujący murek możesz rozwalić za pomocą bomby, w tym przypadku kłania się motyw z gry „Bomberland”. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że ich ilość jest ograniczona. Na szczęście za każdy ukończony level otrzymasz dwie dodatkowe bomby. Odpalenie bomby jest niemożliwe wówczas, gdy stoisz twarzą do muru. Ponadto, nie stój nigdy w jej zasięgu, bo stracisz życie. Podczas gry zwróć uwagę na uciekający czas, wyświetlany w dolnej części ekranu. Jeśli spadnie do zera, wtedy na ekranie pojawi się agresywny pies, podążający szybko w twoim kierunku. Musisz działać niezwykle szybko, bo w przeciwnym razie masz przerąbane!





Grając w „Scrap Yard Scrapes” zdenerwował mnie fakt, że zostałem zmuszony do użycia klawiatury, a dokładniej klawiszy: „Z”, „X”, „O”, „K”, „P”, za czym niestety nie przepadam. Ogólnie cała gra jest w całkiem dobrym, minimalistycznym stylu. Pomysł ze złomowiskiem też jest fajny, bo nie spotkałem jeszcze gry, której akcja toczyłaby się w takim miejscu. Cóż... zapraszam do grania.

SCRAP YARD SCRAPES

Wydawca: **Kweepa**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **VIC20**

5 3 6

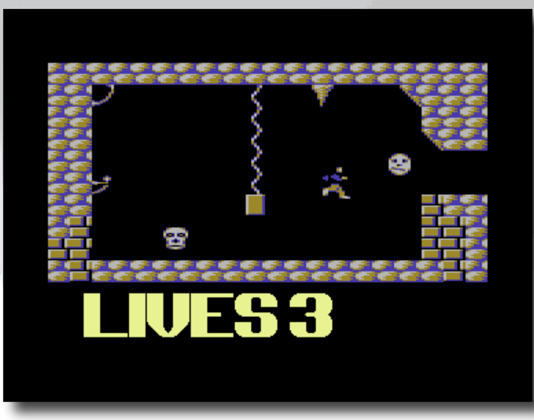
Demonsdom

Recenzja: Komek

„Labiryntówki i komnatówki" to gry, w których akcja rozgrywa się zazwyczaj w jakichś upiornych zamkach, lochach, piramidach oraz innych budowlach. Przyznaję, że mam słabość do tego typu gier. W sumie to zazdrościłem kiedyś Atarowcom, ponieważ z początkiem lat 90- tych polskie firmy wysypały ich mnóstwo. Można było je nabyć prawie w każdym sklepie z grami komputerowymi. Jednak nie wszystkim się to wtedy podobało. Przeczytałem na łamach jednego z czasopism komputerowych, że co niektórzy wręcz „rzygają" już tymi „komnatówkami". Były to jednak pojedyncze opinie, a gry i tak sprzedawały sie całkiem nieźle.

Jak zapewne domyśliliście się „Demonsdom" jest standardową grą komnatowo -labiryntową. Konstrukcją i grafiką przypomina mi Atarowskie produkcje z lat 90-tych stworzone przez polskich koderów i grafików. Gra ukazała się właśnie w tym okresie - 1991 rok, a dowiedziałem się o niej dopiero całkiem niedawno przeglądając stronę Plus/4 World.





Na pewno chcielibyście wiedzieć, o co w tej grze dokładnie chodzi? Spokojnie! Już tłumaczę.

Znajdujesz się w wielkim i ponurym zamku Demona. Twoim zadaniem jest pokonanie go i wydostanie się z tej strasznej budowli. Niestety nie jest to takie proste, gdyż gra jest dość trudna. W każdej komnacie czyhają na Ciebie duchy, upiory i inne stwory. Przedostając się do następnej musisz przejść nie dotykając żadnego z nich, a czasami naprawdę graniczy to z cudem. Pamiętaj również o tym, aby nie dotykać muru i wystających z niego elementów, ale spokojnie, im dłużej grasz, tym większą masz wprawę. Zdarzy się tak, że w trakcie rozgrywki natrafisz na zamknięte przejście do następnej komnaty. Należy wtedy odnaleźć klucz, który je otworzy. Niestety klucza pilnuje strażnik demona, latający dookoła niego jak szalony. I co teraz? Nie panikuj, musisz tylko odnaleźć flakon z wodą święconą, która sprawi, że strażnik zniknie. Pozostanie Ci tylko ominąć dwa duszki, zabrać klucz i szybko uciekać. Ogólnie każda komnata to nowe wyzwanie, ponieważ różnią się konstrukcją i ustawieniem przeszkód.

Wspomniałem wcześniej o tym, że „gra jest dość trudna". Na początku rzeczywiście tak jest. Ponadto jak zobaczyłem, że mam do dyspozycji tylko trzy życia, to przez chwile zwątpiłem. Jednak gra jest na tyle wciągająca, że przestałem o tym myśleć i skoncentrowałem się na zadaniu. Graficznie „Demonsdom" jest w porządku, tylko kolorystycznie nieco monotrony. Muzycznie pasuje do rozgrywki, zwłaszcza ten świszczący, upiorny początek. Jeśli chodzi o grywalność, to raczej kwestia gustu, ale sądzę, że jest dość wciągająca, nawet nie koniecznie dla fanów tego typu gier. Nie zagrasz, to się nie przekonasz!

> ***„Każda komnata to nowe wyzwanie, ponieważ różnią się konstrukcją i ustawieniem przeszkód.***

DEMONSDOM

Wydawca: **CSM**
Rok wydania: **1991**
Platforma: **Plus 4**

6 7 7

COMMODORE

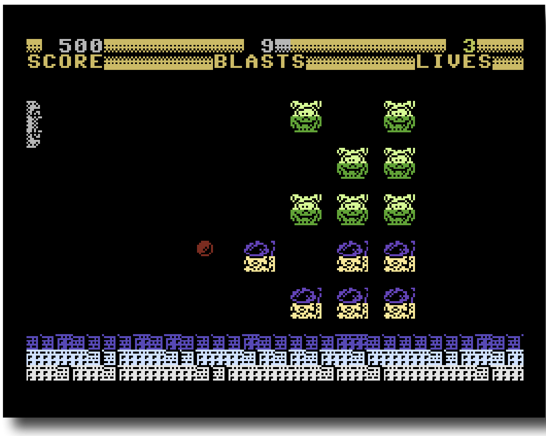
RECENZJA

arcos

Recenzja: Komek

Gry z gatunku „Breakout" to nic innego jak klasyczne zręcznościówki. Ich zasady są banalne, gdyż polegają one na zbijaniu cegieł piłką odbijaną za pomocą paletki. Pierwszy raz zetknąłem się z czymś takim w 1988 roku. Mam na myśli kultową grę pod tytułem „Arkanoid".

Byłem wtedy z rodzicami i siostrą na wakacjach w Międzyzdrojach. Pamiętam, że staliśmy w ogromnej kolejce (jak to bywało w Polsce w latach 80-tych) po lody czekoladowe, a ja, jak to dzieciak, nie mogłem ustać w miejscu i strasznie się nudziłem. Postanowiłem się trochę oddalić. Idę, a tu nagle w moje oczy uderza napis „Salon Gier" i o nudzeniu się już nie było mowy. No, ale najpierw trzeba było wrócić i zapytać się o zgodę na wejście do „Świątyni". „Mamo, mamo! Tu jest taki salon z grami, jak u nas na osiedlu! Mogę tam

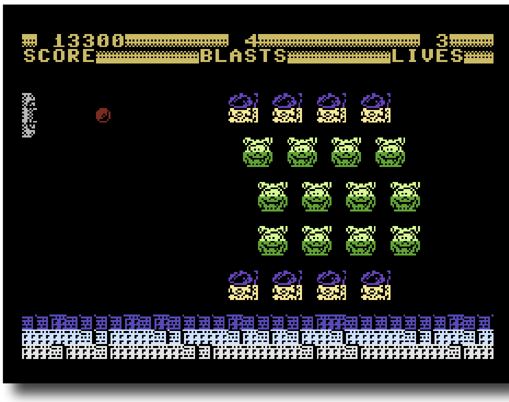


troszkę pobyć?". Zgodę otrzymałem, więc popędziłem szybko, aby sprawdzić, jakie gry tam mają. Okazało się, że tuż przy wejściu stał automat z „Arkanoidem", którego wydała firma „Taito" w 1986 roku.

Dlaczego wspomniałem o „Arkanoid"? Dlatego, że gra A.R.C.O.S., którą zajmę się w dalszej części opisu, należy do tego samego gatunku.

O co chodzi? Otóż Twoim zadaniem jest zabić wszystkich obcych (potworki) i zachować jak najwięcej astronautów. Do dyspozycji masz statek-paletę i specjalną kulę - „Energy Ball", która niszczy wszystko, co stanie na jej drodze. Dodatkowo, Twój statek został uzbrojony w działo laserowe. Używaj go rozsądnie, gdyż ilość pocisków jest ograniczona. Na szczęście nie jest aż tak źle, ponieważ na końcu każdego poziomu możesz otrzymać dodatkową amunicję, ale jest to zależne od tego, ilu astronautów uda Ci się zachować.

Sądzę, że nie ma potrzeby opisywać jak wygląda potworek, a jak astronauta, ponieważ już w pierwszej sekundzie gry zorientujesz się, kto jest kim. Pamiętaj jednak, że „Energy Ball" i pociski laserowe niszczą również astronautów, więc aby zachować ich jak najwięcej, należy robić to z głową. Jedyną rzeczą, która mnie denerwuje podczas rozgrywki, to sposób w jaki po-



rusza się statek i kula. Dzieje się to niezwykle powoli. W wersji dla C64 jest znacznie lepiej.

Na zakończenie trochę o wykonaniu gry. Jeśli chodzi o grafikę, to w obu wersjach (C16, C64) wygląda dość podobnie, jest przeciętna, ale ma pewien „smak". Strona muzyczna istnieje tylko w wersji dla C64, w C16 moje ucho nie zarejestrowało nawet najcichszego dźwięku. Grywalność? Owszem, jest i to nawet całkiem, całkiem.

Żeby było jasne! Oceniając grę w tabeli ocen, brałem pod uwagę tylko i wyłącznie wersję C16, bo w końcu opis powstał w oparciu o tę platformę.

A.R.C.O.S.

Wydawca: **Kabuto Factory**
Rok wydania: **2013**
Platforma: **C16, C64**

6 0 6



XV Mistrzostwa Świata w grze Kick Off 2

FELIETON

Relacja: Tomxx, po turnieju sklasyfikowany jako 27. gracz na świecie ;)

Pod względem grywalności i realizmu rozgrywki „Kick Off 2” uważany jest za jedną z najlepszych kopanin piłkarskich kiedykolwiek wydanych, czy to na komputery 16-bitowe, czy na dowolną inną platformę. Od premiery gry mija właśnie 25 lat, a fakt, że po dziś dzień seria KO gromadzi wokół siebie aktywną społeczność zdaje się potwierdzać tezę o jej wyjątkowości. W październiku ogłoszono kolejną wersję „Kick Off-a”, tym razem na PS4, a w listopadzie rozegrano XV już Mistrzostwa Świata, co czyni z KO2 prawdziwego pioniera światowego e-sportu.

Fenomen gry opiera się na dynamice rozgrywki, lecz kluczowym czynnikiem pozostaje niezwykle rozwinięta, jak na możliwości joysticka z pojedynczym przyciskiem fire, możliwość kontrolowania piłki. To właśnie ten aspekt sprawia, że umiejętności gry w KO2 można doskonalić – podobnie jak w prawdziwej piłce nożnej można wciąż doskonalić umiejętności dryblingu, przyjmowania, odbioru i podawania piłki. Jakość, precyzja, skuteczność w grze zależą tylko i wyłącznie od umiejętności gracza, a nie jak w nowoczesnych grach – od statystyk postaci w grze. Jednym słowem, w KO2 można grać na poziomie amatorskim, ale można również prezentować poziom profesjonalnego gracza, jeśli już trzymamy się nomenklatury e-sportu. Nie będę was tu zanudzał niuansami „KO2”, przeczytacie o tym więcej w dwóch wywiadach prezentowanych na kolejnych stronach.

Jubileuszowy, XV już turniej MŚ, rozegrano w Irlandii, w dawnym budynku fabryki czekolady w samym sercu Dublina. W dwudniowej imprezie wzięło udział 38 graczy z 11 krajów, a rangę turnieju podkreśliła obecność obydwu twórców gry: Dino Dini (projektant i programista) oraz Steve Screech (grafika, dźwięk, taktyki, produkcja) po raz pierwszy w historii wspólnie uczestniczyli w MŚ. Impreza rozpoczyna się podniośle i nieco... humorystycznie: przy flagach i dźwiękach hymnów narodowych



zripowanych z commodorowskiego Olympic Games, gracze z danego kraju po kolei wychodzą na środek sali witając się i pozując do wspólnych zdjęć. Oklaski, powitania, krótkie przemowy i zaczyna się kopanie piłki na 12-stu zestawach Amig (1200 i 500) podłączonych do tradycyjnych telewizorów lub monitorów. Równolegle rozpoczyna się konsumcja irlandzkiego stouta – prezent od jednego z miejscowych browarów.

Zawodnicy rozlosowani są do czterech grup, w których każdy z każdym rozgrywa jeden mecz. Najlepsi awansują do kolejnej, mistrzowskiej rundy, środek stawki zagra o Srebrny Puchar, a najgorsi stoczą walkę o ... uniknięcie Koszuli Wstydu (ang. Shirt of Shame), do której nawiązuje również hymn turnieju wyśpiewany przez samego twórcę gry. Oficjalną wersją MŚ jest „KO2CV" („KO2 Competitive Version", plik do pobrania ze strony: http://2015.kickoff2worldcup.com), która oprócz aspektów graficznych przygotowanych specjalnie na ten turniej zawiera w sobie specjalne ustawienia MŚ. Świetna atmosfera i równie świetny browar natychmiast skutkuje dobrym humorem i głośnymi okrzykami po strzelonych bramkach.
Mecze meczami, ale chcę podzielić się z wami innego rodzaju obserwacją: podczas tego turnieju zobaczyłem społeczność 30-40 latków niesamowicie zżytych ze sobą. Poznałem ludzi skupionych wokół retro gry, przy której się wychowali i która to po dziś dzień sprawia im ogromną radość. Ludzi, którym chciało się przylecieć do Irlandii ze wszystkich zakątków Europy i świata (jeden z uczestników na codzień mieszka w Seattle, w USA). Tworzą oni z jednej strony grupę hermetyczną (większość z nich zna się od młodzieńczych lat), ale z drugiej niesamowicie przyjazną i otwartą na ludzi z zewnątrz. Mimo że byłem tam nowy i nie znałem nikogo przyjęto mnie fantastycznie! Ten turniej był zresztą wyjątkowy, bo aż 11-stu graczy wystąpiło w nim po raz pierwszy. W każdej społeczności, a tym bardziej skupionej wokół 25-letniej gry komputerowej, dobrze jest widzieć napływ świeżej krwi!

W drugim dniu turnieju rozegrano ostatnie mecze faz grupowych i przystąpiono do finałowej rozgrywki. Było kilka niespodzianek, kilku faworytów odpadło przed półfinałami, a inni z kolei sprawili niespodziankę prezentując się powyżej oczekiwań. Zdobywcę Koszuli Wstydu wyłoniła seria rzutów karnych, Srebrny Puchar wygrał Anglik Lee, dla którego był to debiut w imprezie MŚ, natomiast mecze o mistrzostwo świata, począwszy od półfinałów, wyświetlano na dużym ekranie. Na tym etapie, w którym grali przeciwko sobie najlepsi gracze na świecie, poziom był już wybitny, padało mnóstwo bramek, a mecze kończyły się wynikami w stylu 7-5, czy 6-9.W finale stanęli (czyli usiedli :) naprzeciwko siebie Andy G i broniący tytułu Gianni T. Dwumecz zakończył się niespodziewanym, acz w pełni zasłużonym zwycięstwem tego pierwszego – tytuł mistrza świata powędrował do Anglii, a Andy G ze wzruszenia i radości aż ocierał łzy.

Za rok wszyscy spotykamy się ponownie! Na forum społeczności gry (http://ko-gathering.com/forum) trwa właśnie dyskusja nad lokalizacją MŚ 2016.

Statystyki MŚ 2015

Liczba rozegranych gier: **384**
Liczba strzelonych bramek: **2659**
Średnia ilość bramek na mecz: **6.92**
Nowi gracze w turnieju MŚ: **11**
Wypita ilość darmowego piwa: **72** litry

Historia MŚ w grze Kick Off 2

2015 Dublin, Irlandia. Zwycięzca: Andy G
2014 Kopenhaga, Dania. Zwycięzca: Gianni T
2013 Voitsberg, Austria. Zwycięzca: Alkis P
2012 Mediolan, Włochy. Zwycięzca: Dagh N
2011 Birmingham, W. Brytania. Zwycięzca: Gianni T
2010 Duesseldorf, Niemcy. Zwycięzca: Dagh N
2009 Voitsberg, Austria. Zwycięzca: Gianni T
2008 Ateny, Grecja. Zwycięzca: Gianni T
2007 Rzym, Włochy. Zwycięzca: Spyros P
2006 Rickmansworth, W. Brytania. Zwycięzca: Spyros P
2005 Kolonia, Niemcy. Zwycięzca: Gianluca T
2004 Mediolan, Włochy. Zwycięzca: Gianluca T
2003 Groningen, Holandia. Zwycięzca: Gianluca T
2002 Ateny, Grecja. Zwycięzca: Rikki F
2001 Dartford, W. Brytania. Zwycięzca: Alkis P





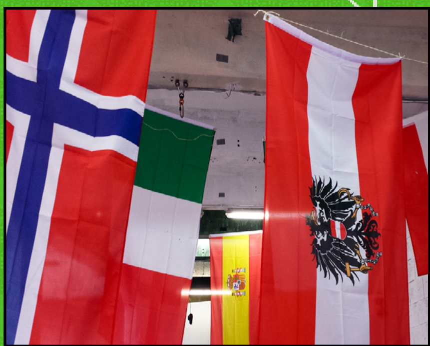




















AMIGA WYWIAD

Gianni T. gwiazda sceny Kick Off 2

Autor wywiadu: Tomxx



Gianni T., a właściwie Gianni Torchio, pochodzący z Mediolanu 4-krotny mistrz świata w Kick Off 2, czołowa postać społeczności KO Association, uczestnik 8 z 10 ostatnich turniejów MŚ. W wywiadzie udzielonym podczas turnieju w Dublinie opowiada nam o początkach swojej gry w KO, wieloletniej pasji, przyjaźni i przyszłości społeczności skupionej wokół tej gry.

Tomxx: Czołem Gianni, jak czuje się aktualny mistrz świata gry „Kick Off 2" przed decydującymi meczami o obronę tytułu?

Gianni T.: Hej, jak na razie dotarłem do półfinałów i już czuję podekscytowanie zbliżającymi się meczami. Atmosfera tego turnieju jest wspaniała i mimo faktu, iż do Dublina nie przyjechało kilka ważnych osób ze sceny KO (w zeszłym roku o tytuł walczyło czterech poprzednich mistrzów, a obecnie tylko ja mam na swoim koncie tytuł), to większość zawodników prezentuje wyrównany, wysoki poziom. Spora część tegorocznych graczy, gra powyżej swoich nominalnych umiejętności, przez co osiągają lepsze wyniki niż w poprzednich latach. W półfinale mamy już Oliviera, który nigdy wcześniej tak wysoko nie zaszedł, a także Andiego, który w ćwierćfinale wyeliminował faworyzowanego Fabio. Zdaję sobie sprawę, że jestem graczem, którego inni chcą uniknąć przed samym meczem finałowym, ale poziom jest tak wysoki, że wszystkie pozostałe mecze będą pasjonujące!

W jaki sposób rozpoczęła się twoja przygoda z „KO"?

Wszystko zaczęło się w 1991 roku, czyli już 24 lata temu, kiedy to po raz pierwszy zetknąłem się z „KO2" na rozszerzonej A500 mojego kumpla. Pamiętam, że był 13-stego lutego, a już dzień później, w Walentynki, pobiegłem do sklepu i za całe oszczędzane latami pieniądze kupiłem Amigę 500 i pudełko z „KO2". Gra totalnie mną zawładnęła, była to taka klasyczna miłość od pierwszego wejrzenia ;) Z czasem nasza lokalna kick-off'owa grupa rozrosła się do 6 bliskich mi osób, wliczając w to mojego kuzyna, a w późniejszych latach także mojego brata.



Do dzisiaj ćwiczysz na prawdziwym retro-sprzęcie?

Posiadam pięć Amig i ćwiczę przynajmniej dwa razy w tygodniu, choć oczywiście intensywność treningów zwiększam przed ważnymi imprezami. Chociaż słowo „trening" nie jest tu właściwie użyte. Dla mnie to prawdziwa przyjemność: to spotkania z przyjaciółmi i czas na rozmowę, drinka i ... kilka meczów w „KO2". Coś na wzór towarzyskiego wyjścia do pubu.

Czy uważasz, że „KO2" jest najlepszą piłkarską grą wszech czasów?

Tak, przynajmniej na dzień dzisiejszy! Przez lata powstało wiele gier opartych na dobrym pomyśle, jak serie „PES" i „FIFA", lecz ich problemem jest grywalność, a dokładniej sposób kontrolowania piłki, który zdecydowanie odbiega od standardów „KO". Jasne, wszystkie te nowoczesne produkcje wyróżniają się rozwiązaniami graficznymi, licencjami rzeczywistych graczy i drużyn, całą tą otoczką medialną. Jednak po zdobyciu bramki nie odnosisz wrażenia, że to twój osobisty sukces. Myślisz, że bramkę zdobył Messi wyłącznie dzięki wysokim umiejętnościom płynącym z jego profilu w grze. W „KO" wszystko zależy tylko i wyłącznie od ciebie! Podobnie jak w prawdziwej piłce kopanej podstawową umiejętnością jest kontrolowanie piłki, w czym „KO" jest jak dotąd niezrównany. Inną podstawową kwestią jest fakt, że piłka nie ucieka spod nóg, więc umiejętność jej przyjmowania nie odgrywa tu żadnej roli.

Czym jest dla ciebie społeczność „KO-gathering"?

To grupa ludzi, którą traktuję jak własną rodzinę. Znamy się wiele lat i właściwie razem dorastaliśmy grając w tę grę. Dane mi było osobiście poznać większość ludzi z ekipy, a z wieloma z nich z czasem nawiązałem prawdziwe przyjaźnie. Nasze spotkania, jak to w Dublinie, tylko częściowo wynikają z potrzeby rozegrania turnieju; równie ważną kwestią są nasze kontakty osobiste, które od lat staramy się pielęgnować.

Jakie plany na przyszłość ma społeczność serii „Kick Off"?

Wątpię, aby jakakolwiek społeczność retro gier mogła znacząco się rozwijać, ale nasz cel utrzymywany jest od lat. Jest nim stabilizacja członków „KO-gathering" oraz utrzymywanie „Kick Off-a" przy życiu. Turnieje Mistrzostw Świata zwykle przyciągają ok. 40-50 graczy, a wzrost członków zauważany jest w krajach, w których takie zloty organizujemy. Wszyscy pozostajemy w kontakcie na naszym własnym forum, lecz również na wszelakich platformach socjalnych, jak grupy Facebooka czy aplikacja WhatsApp.

> „Podobnie jak w prawdziwej piłce kopanej podstawową umiejętnością jest kontrolowanie piłki, w czym „KO" jest jak dotąd niezrównany.

A jak oceniasz „Sensible Soccer", głównego rywala „Kick Off-a" na Amidze?

„Sensible Soccer" ma lepszą grafikę i uważam, że designerzy wykonali tu kawał dobrej roboty. Natomiast grywalność jest na zdecydowanie niższym poziomie niż w „KO". Możliwe jest, przykładowo, łatwe odebranie przeciwnikowi piłki atakując od tyłu. Inną podsta-

▼ Ósemka najlepszych graczy MŚ 2015, od lewej stoją: Jacob, Thor, Fabio, Gianni, Sandro, Andy, Oliver, Chris.



▼ Społeczność KO-gathering podczas MŚ 2015 w Dublinie. Gianni czwarty od prawej.



▼ MS 2015: Gianni vs Helmut, Fabio kibicuje



▼ MŚ 2014: Gianni w środku, a po lewej Alkis Polirakis, grecki mistrz z roku 2013.



AMIGA

WYWIAD

GameDev Story: Dino Dini

Autor wywiadu: Tomxx



Dino Dini, brytyjski projektant gier komputerowych, wykładowca akademicki i twórca gier piłkarskich z serii „Kick Off". W długim wywiadzie dla K&A plus Dino opowiada o różnicach w tworzeniu gier na przestrzeni lat, ciężkich relacjach z wydawcą, zawiłych kontaktach ze społecznością graczy i planach na Kick Off Revival - nową grę serii na PS4.

Cześć Dino, nie mogę zacząć tego wywiadu w żaden inny sposób, jak tylko pytając o twój najnowszy projekt, Kick Off Revival. Co wpłynęło na decyzję o wznowieniu serii KO?

W branży tworzenia gier komputerowych tkwię nieprzerwanie od czasu wydania oryginalnego Kick Off-a, ale z biegiem czasu, z uwagi na naturalny kierunek rozwoju tego biznesu, życie niezależnych twórców stawało się coraz cięższe. Zaliczałem się do twórców niezależnych jeszcze zanim termin „indie gamedev" w ogóle coś znaczył. Wszystko zmieniło się w momencie wydania pierwszej konsoli PlayStation, co finalnie położyło kres panującemu wówczas modelowi biznesowemu. Nie chciałem, aby tworzone przeze mnie w wolnych chwilach gry po prostu zanikały, a bez kampanii marketingowej i odpowiedniego wsparcia ze strony wydawcy, z pewnością tak by się działo. Kilka lat temu doprowadziłem grę „Buggy Wars" do wersji pre-alpha, ale projekt wkrótce potem porzuciłem, bo nikt nie był nim zainteresowany. Jakoś przed dwoma laty skontaktowała się ze mną firma Sony i dała mi możliwość oraz wsparcie materialne na zrobienie gry „po mojemu". To ja podejmuję wszelkie decyzje projektowe i nie jestem zmuszony do wprowadzenia rozwiązań, których w grze nie chcę widzieć, jak pełen realizm trójwymiarowości czy meczowy komentarz – 10 lat temu takiej możliwości nie miałem.

Co jest twoim priorytetem przy pracach nad Revival?

Koniecznie chcę utrzymać tę grę w konwencji oryginalnego Kick Off-a. Priorytetem jest zachowanie grywalności oryginału przy wykorzystaniu aktualnego sprzętu i nowoczesnych kontrolerów. To dla mnie punkt wyjścia dla dalszych rozwiązań.

Jak postępują prace?

Wydanie gry planowane jest na rok 2016. Przez ostatnie 18 miesięcy pracowałem nad nią tylko w wolnych chwilach, ale obecnie jest to moje podstawowe i pełnoetatowe zajęcie. Produkt finalny będzie bazował na niektórych prototypach rozwiązań z wcześniejszych okresów moich prac. Planuję wykorzystanie istniejącego już systemu przejmowania piłki czy wykonywania stałych fragmentów gry.

Jak dzisiaj kształtuje się twój zespół developerski? Czy, podobnie jak za dawnych lat, nadal pracujesz samodzielnie?

Wygląda to podobnie jak w przypadku prac nad dawnymi grami z serii KO. Mimo faktu, iż samodzielnie projektowałem i pisałem swoje gry, to zawsze miałem za sobą wydawcę wspierającego moją pracę w określonych dziedzinach. W Anco współpracowałem ze Stevem Screechem, który dostarczył sprite'y i grafikę boisk, zarządzał testami, doradzał w sprawach czysto piłkarskich oraz pomagał tworzyć taktyki meczowe i zapisywać je w formie plików. Był producentem pierwszych Kick Off-ów w podobnej mierze, w jakiej Mike Merren wspierał mnie przy pracach nad późniejszą grą GOAL! Panuje tu podobny schemat jak w przypadku pisania książki – autor nie tworzy całego dzieła samemu, a ma

za sobą wsparcie swojego redaktora. Tak więc w dawnych czasach nie pracowałem samemu, choć dzisiaj moja grupa wsparcia jest zdecydowanie większa. Mam do dyspozycji specjalistów od spraw sprzętowych, ludzi od efektów wizualnych, grafiki, animacji, testów, optymalizacji, marketingu, itd. Otrzymałem wsparcie zespołu i dlatego mogę skupić się tylko i wyłącznie na projektowaniu i tworzeniu samej gry.

Kim jest twój wydawca i na czym polega rola firmy Sony w tym projekcie?

Sony wspiera projekt finansowo, ale wydawcą będzie The Digital Lounge – francuska firma prowadzona przez Abriala Da Costę, gościa od nowego wydania kultowego Another World. W porównaniu do pierwszych Kick Off-ów organizacja projektu wygląda bardzo profesjonalnie.

W jaki sposób zmienił się twój warsztat developerski na przestrzeni lat?

Poprzednie gry tworzyłem w domu i całość była również właśnie takim domowym biznesem. Kiedyś pracowałem w czystym asemblerze 68k, a teraz moim środowiskiem jest Unity3d. Ale tak szczerze mówiąc sposób mojej pracy za bardzo się nie zmienił: obecnie w użyciu są oczywiście wszystkie te nowoczesne języki programowania znacząco ułatwiające pracę, ale sam proces tworzenia gry wygląda podobnie. Zdarza mi się nawet powątpiewać w moją obecną produktywność, gdyż stworzenie oryginalnego KO1 w czystym asemblerze zajęło mi tylko 15 miesięcy, a stworzenie na tej bazie KO2 – zaledwie 3 miesiące. Całość kodu napisałem od zera dopiero podczas tworzenia gry GOAL!.

W hymnie napisanym specjalnie na tegoroczne Mistrzostwa Świata w KO2 śpiewasz: „Od 25 lat grają w moją grę...". Co tak naprawdę czujesz widząc wszystkich tych ludzi spotykających się przy Kick Off-ie rok po roku?

Czuję dumę! Jeśli jest coś, do czego dążę w moich pracach, to takim celem jest to, aby przetrwały one próbę czasu. Swoje produkcje traktuję jako formę sztuki, a moje gry są przedstawieniami odgrywanymi dla społeczności gier komputerowych przy wykorzystaniu rozwiązań technicznych. Produkcja gry jest dla mnie niczym pisanie książki lub piosenki. Celem nadrzędnym jest stworzenie czegoś wartościowego, czegoś co zostanie w pamięci odbiorców. To taki ostateczny test dla twórcy, nieprawdaż? Więc tak, mogę powiedzieć, że stworzyłem coś, co przetrwało próbę czasu. Jestem dumny i szczęśliwy z tego osiągnięcia.

Utrzymujesz kontakt z chłopakami z KO Association? Jakie są twoje relacje ze społecznością KO?

Jasne, choć nie są to kontakty codzienne. Jestem zajęty wieloma sprawami, a ponadto staram się utrzymać pewien dystans, bo uważam, że stałe bycie w centrum uwagi jest niewskazane. Od kilku lat natomiast uczestniczę w spotkaniach fanowskich: pierwszy zlot z moim udziałem odbył się w Mediolanie, gdzie przyjęto mnie naprawdę serdecznie i gdzie otrzymałem nagrodę za całokształt osiągnięć (ang. lifetime achievement award). To fanowskie wyróżnienie jest wyjątkowe i wiele dla mnie znaczy. Chciałbym bardziej zaangażować się w wydarzenia społecznościowe, ale najpierw należy się zastanowić, jak to wszystko ułożyć, aby moja interakcja rzeczywiście miała sens. Na pewno chciałbym uczestniczyć w tworzeniu oficjalnej turniejowej wersji Kick Off-a 2 na Amigę. Obecna wersja turniejowa nie jest wynikiem kompilacji mojego kodu, a bazuje na shackowaniu pliku wykonywalnego.

> ***„Swoje produkcje traktuję jako formę sztuki, a moje gry są przedstawieniami odgrywanymi dla społeczności gier komputerowych przy wykorzystaniu rozwiązań technicznych.***

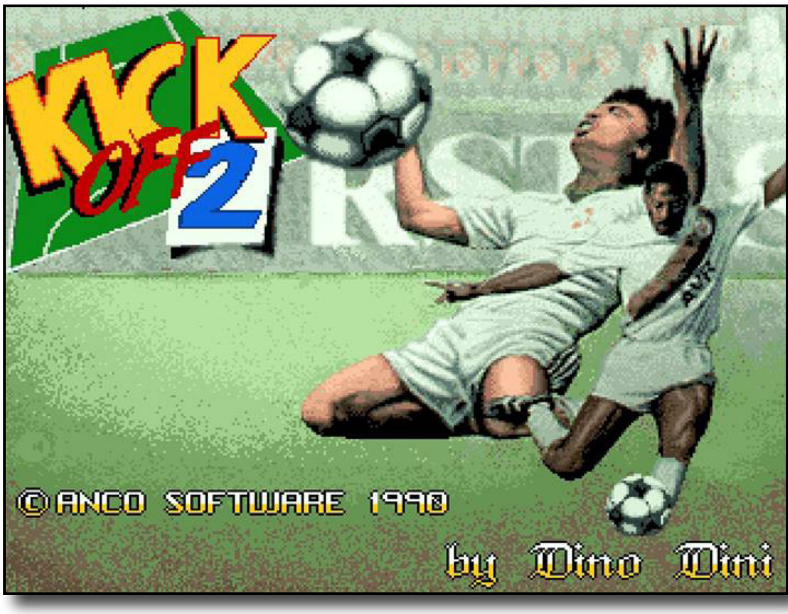
Czyż nie jest to idealna okazja, abyś wyszedł do społeczności z propozycją udostępnienia kodu KO2 oraz zaoferował swoje wsparcie?

Jasne, mógłbym to zrobić! Ale najpierw muszę być pewny, że druga strona naprawdę tego chce. Wiesz, społeczność graczy potrafi być kapryśna. Gdy wróciłem do Europy w 2002 roku i przedstawiłem się członkom KO Association nie zostałem przyjęty zbyt miło. Od tego czasu różnie między nami bywało, lecz mimo że nie aspi-

ruję do bycia jednym z liderów, to jednak wciąż chcę pozostawać właścicielem praw do własnej gry. Postrzegam to jako ochronę moich autorskich praw osobistych. Ściślej mówiąc, społeczność powinna wyjść do mnie z zapytaniem o możliwość modyfikacji mojego produktu. Mamy tu do czynienia z łamaniem podstawowej własności intelektualnej, gdyż w użyciu pozostają niezaprojektowane przeze mnie modyfikacje. To tak jakby ktoś zmodyfikował według własnych upodobań jakiś film, powiedzmy, Star Wars Episode IV. Czy to byłoby w porządku?

O jakich modyfikacjach mówisz?

Przede wszystkim należy wspomnieć, że do różnych wersji KO wyszło wiele poprawek: począwszy od wersji oryginalnej, poprzez „World Cup”, „Final Whistle”, aż po „Return to Europe”. Powstało wiele dodatków, które poszerzały i usprawniały grę. Równolegle na rynku istniała również niezwykle popularna wersja scrackowana, tzw. Oracle, która prawdopodobnie była najczęściej grywaną kopią mojej gry (z nieznanymi mi modyfikacjami). Okazało się, że wersja ta powiela błąd, który w jednym z moich wcześniejszych dodatków został już dawno naprawiony. Można powiedzieć, że w pewnym momencie nastąpiło rozgałęzienie wersji KO2 i błąd stał się funkcjonalnością. Oczywiście nie jest to coś, co planowałem jako projektant! Co więcej, gracze narzekali na błędy, a ja nawet nie wiedziałem, czy usterki są rzeczywiste, czy to tylko oni grają w wersję scrackowaną.



Historia kultowej grafiki z Kick Off-a 2

Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek nad piłkarzami przedstawionymi na kultowej grafice z okładki i ekranu wczytywania gry Kick Off 2? Obrazek jest powszechnie znany, a najważniejsze, że przedstawione postacie są rzeczywiste, gdyż grafika zainspirowana była dwoma fotografiami wykonanymi w latach 80-tych.

Pierwsze zdjęcie po lewej przedstawia meksykańską gwiazdę Hugo Sancheza, a fotografię wykonano podczas Mistrzostw Świata w roku 1986 (oryginalne zdjęcie poniżej). Drugim uwiecznionym piłkarzem jest Andy Grey grający w roku 1987 dla angielskiego klubu Crystal Palace.



Grafikę wykonała zewnętrzna agencja współpracująca z Anco, tak więc ani Dino Dini, ani Steve Screech nie mieli z nią nic wspólnego. To dosyć ważne, gdyż mówi się, że fotografie zostały po prostu skopiowane z magazynów piłkarskich. W tamtych czasach panowały trochę inne zasady i prawo autorskie nie było jeszcze tak skrupulatnie przestrzegane. Żaden z dwójki graczy nie otrzymał z tego tytułu oczywiście ani grosza.

Możesz wyjaśnić ten błąd?

Chodzi o kontrolę piłki w polu karnym, tzw. „Penalty Box Dribbling bug”. W edycji Player Manager wprowadziłem zmianę, która miała ułatwiać zdobycie gola poprzez łatwiejszą kontrolę piłki w polu karnym. Zgodziłem się, aby cecha ta pozostała w grze dla AI, ale absolutnie nie dla ludzkiego gracza! Byłoby to przeciwko mojej filozofii: zawodnik i piłka to dwa osobne elementy i nie należy z nimi kombinować. Okazało się jednak, że przez błąd w kodzie cecha ta była również aktywna dla ludzkich graczy, co skutkowało łatwiejszą kontrolą piłki w polu karnym. Gracze, którzy przyzwyczaili się do tej zmiany, żądali jej pozostawienia, inni z kolei traktowali ją jako ułatwienie, a wręcz oszustwo.

Obecna turniejowa wersja gry posiada przełącznik „PBD”.

Tak, próbując jakoś rozwiązać tę sytuację Steve C dodał „PBD” jako opcję do indywidualnego ustawienia przed rozpoczęciem meczu.

Na czym polega sekret twojego projektowania gier? W jaki sposób podchodzisz do zagadnień projektowych jeszcze przed rozpoczęciem fazy programowania?

Gdy chcę zaprojektować grę bazującą na istniejącej dyscyplinie sportowej, pierwszą rzeczą jest dokładne rozpoznanie założeń danego spor-

tu. Następnie przechodzę do najważniejszych reguł projektowych mojej gry, ponieważ dyscyplina, którą staram się odwzorować, bazuje już na określonym zbiorze reguł. Naturalnym więc krokiem jest przyjrzenie się regułom piłki nożnej, które przecież uczyniły tę grę tak fascynującą. Nazywam to odwołaniem się do źródeł. Niestety, większość projektantów odwołuje się raczej do poprzedniej gry z tej samego gatunku. Przykładowo, projektując nowe wyścigi samochodowe bazuje się na poprzednich grach rajdowych, co ja uważam za istotny błąd. Powinno się raczej rozpocząć od analizy założeń sportów samochodowych i spróbować zrozumieć, co jest w nich interesującego, a co nużącego. Przecież nawet kierownictwo Formuły 1 dostosowuje reguły tak, aby uczynić ich sport jeszcze lepszym. Twórcy gier powinni więc zrobić to samo: rozpatrzyć reguły, które powinny znaleźć się w ich produkcie, a zrezygnować z tych nieporządanych. W Kick Off-ie nie wprowadziłem zasady spalonego, bo uważałem, że nie jest potrzebna. Uważałem natomiast za niezwykle ważne, aby piłka nie „kleiła" się do nóg zawodnika.

Fakt, że piłka nie trzyma się stopy jest znakiem rozpoznawczym całej serii. Czy takie założenie przyświecało ci od samego początku fazy projektowania?

Już na samym początku pierwszą rzeczą, jaką stworzyłem, było boisko i piłka. Z piłki uczyniłem niezależny element podlegający prawom fizyki. Nigdy nie chciałem, aby piłka trzymała się zawodnika, gdyż byłaby wówczas „noszona", a tak przecież piłka nożna nie wygląda. Najważniejszymi elementami w grze jest więc piłka i stopa zawodnika, a połączenie tych dwóch bytów byłoby zakłamaniem rzeczywistości i zrujnowaniem ducha gry. To cecha identyfikacyjna tego sportu, a „noszenie" piłki byłoby w porządku w koszykówce czy rugby, ale zupełnie nie na miejscu w piłce kopanej. To również sprawia, że piłka nożna jest trudnym sportem.

Czy kiedykolwiek brałeś pod uwagę nabycie licencji poszczególnych graczy, drużyn czy całych lig, czy już wtedy było to nieosiągalne?

Z licencjami wiąże się mnóstwo problemów. Jednym z nich jest jest bardzo wysoka opłata, a jej wniesienie potencjalnie pociąga za sobą kolejne trudności. Projektując „Player Managera" chciałem, aby w grze przewijały się zdarzenia losowe: kontuzje, romanse, wybuchowe charaktery pakujące się w pubowe bójki. Byłoby to ciekawe, nieprawdaż? To część piłkarskiego życia, która mogłaby znacząco podnieść grywalność. Z drugiej jednak strony, jeśli najlepszy gracz zostałby aresztowany

> ***Uważam, że najważniejsza jest gra. Jeśli uwikłasz się w sprawy licencyjne ważne tylko ze względów biznesowych i marketingowych, to z pewnością nie podniesie to samej grywalności.***

Gry tworzące serię Kick Off (1989 - 2016)

Kick Off (1989)
Kick Off Extra Time (Data disk) (1989)
Franco Baresi World Cup Kick Off (1990)
Player Manager (1990)
Kick Off 2 World Cup 90 (1990)
Kick Off 2 (1990)
Kick Off 2 1MB (1990)
Kick Off 2: Giants of Europe (dysk danych) (1990)
Kick Off 2: The Final Whistle (dysk dodatków) (1991)
Kick Off 2: Return To Europe (dysk dodatków) (1991)
Kick Off 2: Winning Tactics (dysk danych) (1991)
Kick Off 2: Super League (dysk dodatków) (1991)
Kick Off 2: Maths Disk (dysk dodatków) (1991)
Super Kick-Off (1991)
Kick Off 3 (1994)
Kick Off 97 (1997)
Kick Off 98 (1997)
Kick Off World (1998)
Kick Off 2002 (2002)
Kick Off Revival (2016) - podczas tworzenia!

za przestępstwo narkotykowe, to ty, jako projektant, możesz mieć spore kłopoty. Uważam, że najważniejsza jest gra. Jeśli uwikłasz się w sprawy licencyjne ważne tylko ze względów biznesowych i marketingowych, to z pewnością nie podniesie to samej grywalności.

Czy w tamtych czasach KO uczynił cię bogatym?

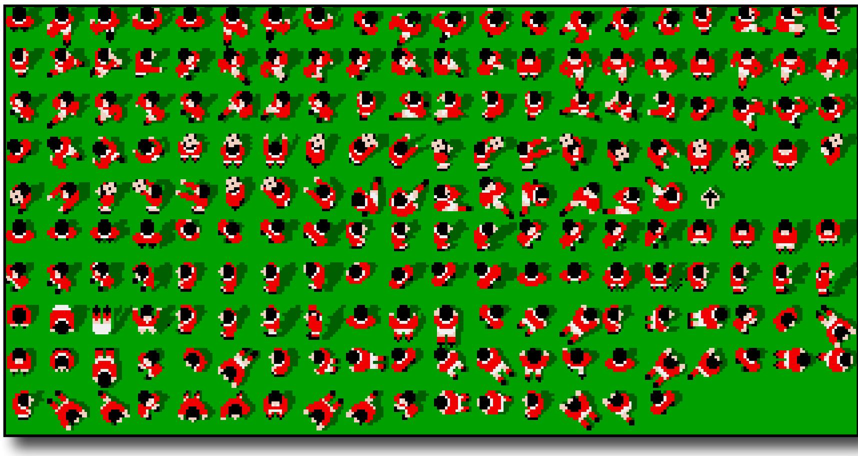
Nie, nie miałem etycznie zachowującego się wydawcy. Więc nie, nigdy nie odniosłem znaczącego sukcesu finansowego.

Co było nie tak między tobą a Anco?

Współpracowałem z Anco bez stosownej umowy i odpowiedniego kontraktu. Wszystko zaczęło się jako mało ryzykowny projekt, więc nasza umowa nie była skonstruowana zbyt profesjonalnie. Szczerze mówiąc, Anco wypełniło swoje zobowiązania pozwalając mojej grze osiągnąć sukces. Ja

osobiście byłem z tego faktu zadowolony i niezbyt zachłanny, aby oczekiwać więcej. Aż do momentu, gdy w Japonii, podczas prac nad KO na platformę SNES, przedstawiono mi klip filmowy z nowej gry piłkarskiej przesłanej tam przez ... mojego wydawcę. Było to Sensible Soccer, tak więc Anco rozmawiało za moimi plecami z Sensible Software, co było dla mnie obraźliwe. Mój własny wydawca, któremu ja pozostawałem wierny przez lata, próbował sprzedawać klon mojej własnej gry? „A co z lojalnością?" – spytałem, na co usłyszałem: „Nie jestem ci winien żadnej lojalności!". Tego było już dla mnie zbyt wiele, więc odpowiedziałem: „W porządku, więc ja również nie muszę być lojalny wobec ciebie!". I tak samemu sfinansowałem prace nad KO3 (GOAL!), a później związałem się z Virgin Games.

▼ *Zestaw sprite'ów w amigowej wersji Kick Off-a 2.*



Anco zachowało prawa do marki „Kick Off", prawda?

Tak, nie mogłem im odebrać im praw, gdyż nie mieliśmy podpisanego niczego na papierze. Panował straszny bałagan. W taki sposób straciłem prawa do mojej własnej gry, co było dla mnie bardzo bolesną lekcją życia. Anco nadal wydawało nowe gry pod tym samym szyldem, a co gorsza, część z nich nadal bazowała na moim własnym kodzie źródłowym, na którego wykorzystanie oczywiście nigdy nie udzieliłem pozwolenia. Należy pamiętać, aby zawsze podpisywać odpowiednie umowy!

Czy wiąże się to również z pecetową wersją Kick Off-a?

Wersja na PC nie ma nic wspólnego ze mną. Stworzyła ją firma Anco prawdopodobnie wykorzystując przy tym mój kod źródłowy. Cały problem polegał na tym, że Anco tworzyło kolejne gry zupełnie bez mojego udziału, czym zresztą wyrządzano mi krzywdę, gdyż gracze biorący do ręki kolejnego Kick Off-a myśleli, że jego autorem jest Dino Dini.

Czy możesz zdradzić jakieś śmieszne błędy z czasów tworzenia KO2?

Było ich kilka, na przykład błąd powodujący pojawienie się na boisku zawodnika ubranego na biało. Biały sprite w samej grze był nieużywany, a jego wyświetlenie podczas testów sugerowało wystąpienie błędu. No więc ten mityczny już biały gracz został przez graczy zinterpretowany jako chłopak od podawania piłek. Innym błędem była sytuacja, w której piłka lądowała na siatce za bramką, a zawodnicy tylko się sobie przyglądali, bo nikt nie wiedział jak tę piłkę stamtąd ściągnąć. Lub ten denerwujący błąd z rzutem rożnym w trybie praktyki: niekiedy, gdy piłka po rękach bramkarza wychodziła za linię boiska przecinając środek bramki odgwizdywany był rzut rożny z drugiej strony boiska. Automat skończony (ang. finite-state machine) w pierwszych Kick Off-ach nie

„Rozpętała się prawdziwa wojna między zwolennikami Kick Off-a i Sensible Soccer. W zasadzie obydwie te gry zawdzięczają swój byt mojej osobie, ponieważ Sensible Soccer był klonem mojej gry!

▼ *Promocyjna koszulka gry Dino Dini's Kick Off Revival.*



był w stanie wykonywać wszystkich tych skomplikowanych interakcji logicznych i właśnie z tych powodów napisałem GOAL! całkowicie od początku. Musiałem zaprojektować coś lepszego.

Z czego wynikała rywalizacja i napięcie, jakie wytworzyło się na początku lat 90-tych między grami piłkarskimi?

Moje związki ze społecznością zawsze były bardzo napięte. W reszcie krajów europejskich miałem dobrą prasę, lecz na Wyspach sprawy przedstawiały się inaczej. Rozpętała się prawdziwa wojna między zwolennikami Kick Off-a i Sensible Soccer. W zasadzie obydwie te gry zawdzięczają swój byt mojej osobie, ponieważ Sensible Soccer był klonem mojej gry! Osoby z Sensible Software przyznały w kilku wywiadach, że ich gra bazowała na koncepcie KO i zanim stworzyli swoją własną grę piłkarską grali właśnie w Kick Off-a. Ja nie sklonowałem ich Microprose Soccera, nigdy w niego nie grałem, a ewentualne podobieństwa są zupełnie przypadkowe.

To skomplikowana sprawa, gdy pewne osoby biorą czyjś produkt delikatnie go tylko modyfikując i publikują jako swój własny, choć obie gry pozostają prawie identyczne. Osobiście puściłbym to nawet płazem, ale właśnie wtedy magazyn Amiga Power rozpoczął na swoich łamach tę wojnę, podchwyconą później przez inne media. Przez cały ten okres wstrzymywałem się z komentarzem, ale w pewnym momencie Amiga Power opublikował na swoich łamach rzekomo mój list, co było wielkim oszustwem. Cała ta afera zaszkodziła mojemu dobremu imieniu i przysporzyła mi sporo zmartwień.

Czy był jakiś element lub rozwiązanie w oryginalnym KO, którego nie udało ci się zaimplementować?

Były pewne rozwiązania, ale na bieżąco dodawałem je w kolejnych wydaniach gry. W pewnym momencie rozwoju KO2, jakoś w okolicach publikacji Dodatków (ang. Expansion disks) nie było już zbyt wiele do rozwinięcia i to również zdecydowało, że kod źródłowy gry „GOAL!", która zresztą miała być Kick Off-em 3, napisałem od początku. Główną zmianą w grze „GOAL!" miała być kontrola nad prędkością poruszania się zawodników. Brakowało mi tego rozwiązania we wcześniejszych moich grach, ale taka zmiana była na tyle fundamentalna, że wymagała napisania gry od nowa. Dodałem zasadę inercji podczas przyspieszania i zwalniania, która umożliwiała panowanie nad prędkością biegu. W obecnych czasach gramy na kontrolerach analogowych i panowanie nad prędkością poruszania się jest zdecydowanie prostsze.

Możemy oczekiwać wprowadzenia tego rozwiązania w Revival?

Jasne, założeniem jest pełna kontrola nad prędkością poruszania się zawodników, czyli szybki bieg i słabe panowanie nad piłką lub dobra kontrola ale wolniejszy bieg. Tak właśnie wygląda to w prawdziwym sporcie. Jednakże, nie ma tu już potrzeby wprowadzania zasad inercji, gdyż wystarczy odpowiedni stopień wychylenia kontrolera.

Dziękuję i życzę powodzenia w pracach nad nową grą!

▼ *Dino Dini przed banerem reklamującym Kick Off Revival. Dublin, 2015.*



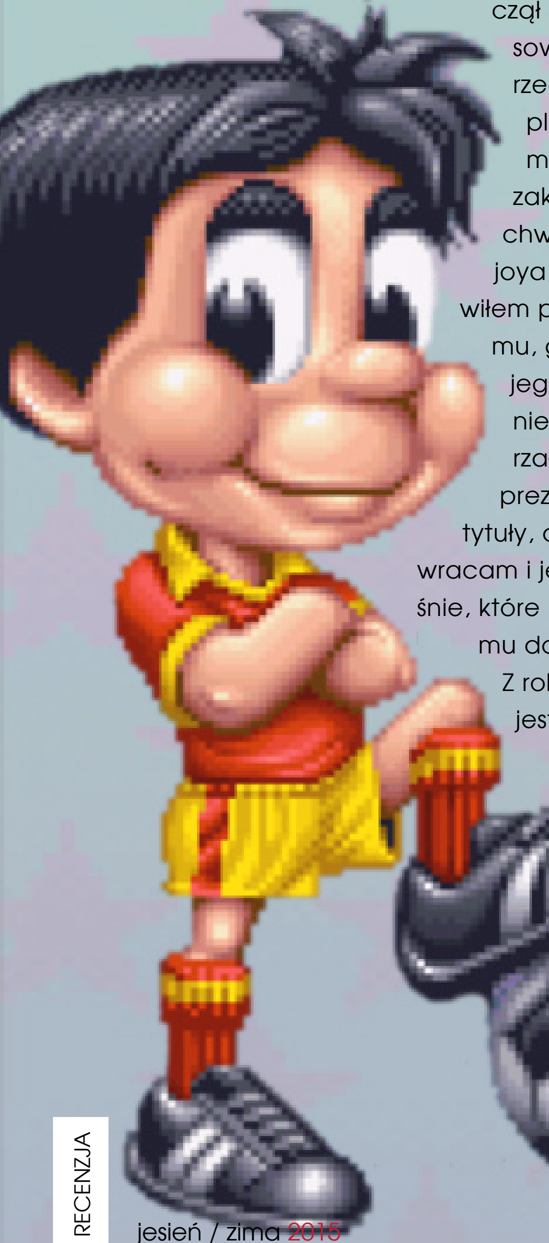
RECENZJA

Soccer Kid

Recenzja: Don Rafito

Mamy rok 1994. Przed nami Mistrzostwa Świata w piłce nożnej w USA. Pojawia się gra, która bezpośrednio nawiązuje do mających wydarzyć się zawodów. Jednakże zamiast konkurencji dla takich tytułów jak „Kick Off", czy późniejszego „SWOS", mamy tu do czynienia z fabularyzowaną platformówką, opowiadającą o tym, że do owych mistrzostw może nie dojść.

Jak to się mawia: człowiek widzi, że się starzeje poprzez przyrost dorastających dzieci. Jako „starszy pan przed 40-stką" mam tego świadomość. Rozumiem też inne powiedzenie: „czym skorupka za młodu nasiąknie…". Toteż kiedy mój starszy syn zaczął się interesować innymi rzeczami niż pluszaki, misiaki i zygzaki i zaczął chwytać za joya, postanowiłem pokazać mu, gdzie leżą jego korzenie. I tak zdarzało mi się prezentować tytuły, do których wracam i jednocześnie, które przypadły mu do gustu.



Z roku na rok jest ich coraz więcej (obecnie faworytami są „Lotus 3" i „Ruff'N'Tumble"). Ale widząc ostatnio nowe pasje mojego syna, kumple, piłka nożna, karty z piłkarzami z „Ligi Mistrzów", postanowiłem mu… nie serwować „FIFY 14" tylko właśnie „Soccer Kid". No i udało się, bo moje dziecko odziedziczyło zamiłowanie do amigowych platformówek.

ZAGROŻONE MISTRZOSTWA

Mistrzostwa są w niebezpieczeństwie, a wszystko za sprawą… kosmitów, którym tak bardzo spodobał się puchar FIFA, że postanowili go buchnąć. Na szczęście ludzkości, nasi najeźdźcy nie są przedstawicielami inteligentniejszej rasy – przy próbie kradzieży doprowadzają do zniszczenia trofeum i rozpadnięcia się go na 5 kawałków. Spadające fragmenty lądują na różnych kontynentach. Ma to swoje konsekwencje. Jeśli nie znajdzie się śmiałek, który pozbiera fragmenty i odda puchar organizatorom mundialu, ludzkość czeka wielkie „KA-BOOM". I w tym momencie wkracza owy śmiałek, mięśniak z giwerą… No co, przecież tak zawsze bywa kiedy sprawcami zamieszania są kosmici, nie? Nie tym razem. Do akcji wkracza małoletni fan piłki nożnej, który uzbrojony właśnie w piłkę i małpią zręczność postanawia stawić opór hordom przeciwników, odnaleźć wszystkie kawałki pucharu oraz uratować ludzkość i mistrzostwa.

UTALENTOWANY DZIECIAK

Dzięki małpiej zręczności, piłka w rękach… hmm… w nogach małego bohatera to istna rakieta. Dzieciak żongluje nią i drybluje, aby w ostateczności wycelować, zadając bolesny cios nadciągającemu wrogowi. Prócz tego, nadmuchany skórzany balon przydaje mu się podczas wskakiwania na wyższe półki. Ale jak to bywa z balonami, niezbyt dobrze kończą się ich bliskie spotkania z ostrymi przedmiotami, a w grze takich nie brakuje. Gdy nasz główny atut zostanie przebity albo potoczy się niewiadomo gdzie, może się okazać, że za którymś razem już braknie piłek. I zostanie nam tylko małpia zręczność.







SOLIDNA PLATFORMÓWKA

Gra posiada wszystkie cechy dobrej amigowej platformówki – dobra animacja wszystkiego co się rusza, płynny scrolling, ładna grafika, czytelne postacie i elementy otoczenia.

W zasadzie nie bardzo jest się do czego przyczepić. Osobiście przejrzałem inne platformy, na które pozycja została wydana (PC, PSX, SNES) i wszędzie wygląda to dość podobnie. Pod względem grafiki gra jest po prostu ładna.

Strona dźwiękowa bardzo zbliżona jest do graficznej, wręcz ją uzupełniając. Przyjemne dla ucha, zarówno dorosłego jak i kilkuletniego gracza moduły i sample dość fajnie wpinają się w akcję toczącą się na ekranie. A charakterystyczne dla piłki nożnej odgłosy, np. sędziowski gwizdek, tylko podkreślają ścisły z nią związek.

KRISALIS, która to firma jako wydawca nie specjalizowała się w platformówkach, a jej najsłynniejszy tytuł, „Sabre Team", raczej do prezentowanej pozycji nie pasuje. Tak czy siak, spółka miała gest i zaskoczyla – zupełnie jak „nasi" którzy ostatnio spięli się w eliminacjach do ME z naszymi zachodnimi sąsiadami. Wiem, fory mieli, ale jednak! Tak więc „Soccer Kid" uważam za produkt udany, jeśli chodzi o graczy, jak to się dziś mawia... ogarniętych. Jeśli chodzi o kilkuletnie dzieciaki, może to być pozycja ciut za trudna. A jak wiadomo, u kilkulatków jak i u wielu dorosłych, może wystąpić mały deficyt cierpliwości – ale trening czyni mistrza. A upór maniaka czyni... maniaka gier komputerowych. Najlepiej zacząć od „skorupki", bo od niej wszystko się zaczyna. Hmm, tylko co było pierwsze: jajko czy kura? Ups, sorry... nie ta gazeta!

SOCCER KID

Wydawca: **Krisalis**
Rok wydania: **1991**
Platforma: **Amiga 68k**

9 2 8

AMIGA

FELIETON

W świetle zachodzącego gradientu, czyli najpiękniejsze nieba na Amidze

Felieton: Petrichor

„Gradient", cytując za wikipedią, to „rozwiązanie stosowane w grafice komputerowej polegające na wypełnieniu określonego obszaru płynnym przejściem tonalnym pomiędzy co najmniej dwoma kolorami".

Obudziłem się dziś około szóstej nad ranem, bezsenność jakaś czy co? Przy porannej kawie zerkałem sobie przez okno na śliczny widok wschodzącego porannego słońca przeganiającego mroki nocy. Pojedyncze zjawisko atmosferyczne wypełnione niezwykłą paradą barw i wszechogarniającą ciszą otoczenia zadziałało na mnie w jakiś magiczny sposób i nie wiedząc czemu przywróciło wiele wspomnień związanych z czasem, który spędzałem z moja „przyjaciółką". Ileż to dzięki niej widziałem pięknych wschodów i zachodów? Ten najpiękniejszy był gradientem i mieścił się na dwóch dyskietkach.

Zacząłem się przy tej porannej kawie zastanawiać dlaczego te proste zabiegi graficzne, jakimi są gradienty, czyli płynne przejścia między co najmniej dwoma kolorami, pełnią tak ważna rolę w grach komputerowych? Dla mnie odpowiedź wydaje się całkiem prosta: to właśnie one powodują, że świat naszej gry staje się pełny i prawdziwy. Weźmy dla przykładu świetną dwuwymiarową przygodówkę-zręcznościówkę jaką jest Shadow of the Beast 2. Po genialnym intro wreszcie jesteśmy w grze i co rzuca nam się w oczy? Na pierwszym planie widzimy oczywiście głównego bohatera, który przedziera się przez mroczną krainę Karamoon, walczy z masą przeciwników i rozwiązuje proste łamigłówki. Ale to co przykuwa uwagę ciekawskiego gracza, to właśnie przepiękny gradient zachodzącego słońca wraz z majaczącymi w oddali zarysami złowrogich gór i misternych kształtów, które dopełniają obraz tego mrocznego świata. Kiedy po raz pierwszy spotkałem się z tym tytułem, cały czas zastanawiałem się, co kryje się za horyzontem, jak daleka podróż mnie jeszcze czeka? Czułem się częścią tej krainy,

> *Ileż to dzięki niej widziałem pięknych wschodów i zachodów? Ten najpiękniejszy był gradientem i mieścił się na dwóch dyskietkach...*



bo widziałem, że tam daleko, za horyzontem coś przecież musi być, że moja wędrówka ma jakiś cel.

Chcecie innego przykładu? Proszę bardzo, zerknijmy na grę Agony -świetny shooter, którego graficzny kunszt zachwyca mnie do dziś. To właśnie płonąca łuna gradientu w jednym z ostatnich etapów gry powodowała, że można było poczuć ogień trawiący tę piękną krainę. Ponownie na pierwszym planie mamy głównego bohatera,zaraz za nim płonące konary drzew, a w oddali płonącą łunę rozpalonego słońca.

Przykłady można mnożyć. Choć gradient najlepiej sprawdza się w grach 2D, na pewno się do nich nie ogranicza. Wyobraźcie sobie takiego Lotusa III Ultimate Challenge, jedną z najpopularniejszych amigowych gier wyścigowych bez tego efektu. Jedziecie sobie krętą drogą w alpach, mijacie inne samochody, wchodzicie w kolejny zakręt i zjeżdżacie z góry w kierunku... jednolitego, nijakiego tła zamiast gór na tle zachodzącego słońca. Czy frajda była by taka sama? Pewnie, że nie! Albo czy czulibyście ten sam klimat w przygodówce Dune, gdy odwiedzając Freemenów na pustyni zamiast pięknych kolorów wschodzącego słońca w oddali widzielibyście wyłącznie zimny jednolity niebieski kolor imitujący niebo? To nie było by to samo.

Myślę, że powyższe przykłady pozwalają Wam zobrazować jak ważnym efektem jest właśnie gradient i jak zmienia on postrzeganie tego, w co gramy. Stworzenie dobrego gradientu często wymaga sporo pracy i optymalnego zarządzania zasobami. Czasem może się wydawać, że wykorzystanie gradientów może być prostą sztuczką, w której wystarczy wybrać dwa pasujące kolory i zrobić płynne przejście między nimi Tak naprawdę aby otrzymać świetny efekt, który na przykład możemy zobaczyć w takim majstersztyku jakim jest gra Jim Power, trzeba posłużyć się kilkoma dodatkowymi sztuczkami i wykorzystaniem sprite´ów.

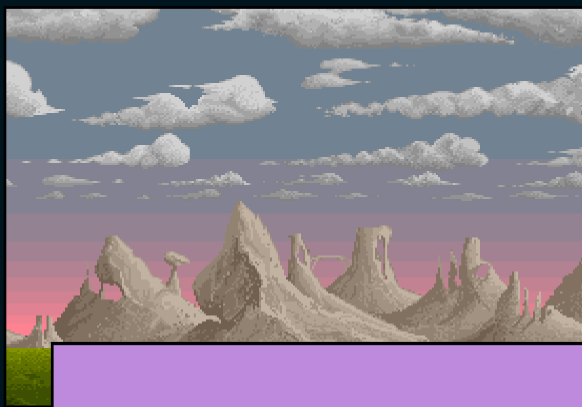
Mistrzami w wykorzystaniu graficznych możliwości i wyciskaniu z Amigi ostatnich soków była bez dwóch zdań firma Psygnosis (nie bez powodu w tekście za przykład dałem dwie ich gry), która dzięki różnym zabiegom i sztuczkom graficznym (halfbrite, itd.) potrafiła stworzyć taki graficzny majstersztyk, jakim jest wspomniana wcześniej Agony. Uważam, że najlepsze gradienty widziałem właśnie w ich grach.

Top 10 gradientów w grach na Amigę

1. Shadow of The Beast (seria), Psygnosis
2. Agony, Psygnosis
3. Gods, Renegade
4. Unreal, Ubi Soft
5. Lamborghini American Challenge, Titus
6. Dune, Virgin
7. Soccer kid, Krisalis
8. Lionheart, Thalion
9. Lotus III: The Ultimate Challenge Gremlin
10. Elf, Ocean

Wykorzystanie tych wszystkich graficznych trików w tłach wraz z tym, co oferuje gra w sferze samej rozgrywki, pozwala tworzyć spójny i żyjący świat z którym my - gracze - możemy się identyfikować. To właśnie dlatego dziś rano spojrzenie na wschód słońca przyniosło takie, a nie inne wspomnienia i skłoniło mnie to napisania tego tekstu. Mam nadzieję, że kiedy już przeczytacie ten artykuł i kiedy następnym razem spojrzycie na spektakularny zachód słońca mruknięcie sobie pod nosem „Ha! W jakiej grze ja to już widziałem?”.

„Powyższe przykłady pozwalają Wam zobrazować jak ważnym efektem jest właśnie gradient i jak zmienia on postrzeganie tego, w co gramy.







RECENZJA

Rezurekcja: Karateka

Recenzja: Bobikowoz

Jordan Mechner zasłynął w świecie elektronicznej rozrywki dzięki dwóm wybitnym produkcjom: „Karateka" oraz „Prince of Persia". Ten drugi tytuł to obecnie rozpoznawalna marka, która zdążyła już wyjść poza branżę gier. Oprócz komputerów i konsol, Książę Persji pojawił się na kinowych ekranach, kartach komiksów, a także w pudełkach z klockami znanej duńskiej firmy. Starszy brat księcia, znawca japońskiej sztuki walki, nie doczekał się podobnej sławy. Nie został na szczęście całkiem zapomniany. Po upływie prawie 30 lat od premiery na komputerze Apple II, Mechner przygotował odświeżoną wersję, zmieniając nieco zasady gry oraz dopasowując oprawę audio-wizualną do możliwości konsol siódmej generacji.

URATUJ NIEWIASTĘ

Historia opowiedziana w „Karatece" nie należy do oryginalnych. Wioska, w której mieszkałeś została spalona, a twoją narzeczoną Mariko uprowadził lokalny władca o imieniu Akuma. Jako jedyny ocalały musisz wziąć sprawy w swoje ręce. Czas uwolnić księżniczkę z lochu oraz sprawić, aby niegodziwy watażka zapłacił za swoje grzechy. Droga do pałacu władcy nie należy do łatwych, bowiem znajduje się on na górzystej wyspie, ale przeszkody terenowe nie są w stanie stanąć ci na drodze. Gdy tylko dotarłeś do brzegu, Akuma otrzymał już wiadomość o twojej obecności. Jego strażnicy, jeden za drugim, podążają w twoim kierunku. Zachowaj spokój i skoncentruj się na swoim celu. Takie zasady wyznaje Karateka.





Rozgrywka rozpoczyna się, gdy wojownik kończy wspinaczkę po zdradzieckim klifie nieopodal pałacu. Od tej chwili każdy krok na drodze do sukcesu będzie testem umiejętności w walce z wojownikami Akumy. W tym miejscu zaczynają pojawiać się różnice pomiędzy klasyczną grą z połowy lat 80-tych, a jej odświeżoną wersją z 2013.

UROCZA JAPONIA

Zmiana oprawy graficznej jest oczywista. Z upływem lat technika idzie do przodu, a autor nie skusił się na modne w kręgach indie ogromne piksele. Nowy „Karateka" nie należy do grona wysokobudżetowych produkcji, przez co nie zachwyca ilością efektów nałożonych na każdy polygon, jednak nie można grze odmówić „urody". Nieco przerysowane, karykaturalnie nieproporcjonalne postacie w połączeniu z techniką cel-shading nadają grze komiksowy styl. Taka forma nie starzeje się zbyt szybko. Wszystko, podobnie jak w oryginale jest wyraźne i czytelne, a minimalistyczny interfejs składający się jedynie z dwóch pasków energii zupełnie nie przeszkadza. Sporadycznie na ekranie pojawia się także czas gry oraz ilość zdobytych punktów, ale dopóki gracz nie wywoła tych informacji pozostają one ukryte.

Zrzuty ekranu

Zrzuty z nowej wersji pobrano ze strony http://karateka.com. Wszystkie pozostałe obrazy wersji oryginalnej pochodzą z C64 i Apple II.

30 lat temu trudno było mówić o graficznych efektach specjalnych, jednak grafika z dawnego „Karateki" spokojnie zasługuje na miano atrakcyjnej. Widoczny w oddali szczyt to moim zdaniem metafora celu naszego wojownika. Przez cały czas znajduje się w zasięgu naszego wzroku, nie pozwalając o sobie zapomnieć. Pomimo odległości, pozostaje nieruchomy, nie ulega zmianie wraz z upływem czasu. Minimalistyczna grafika potrafiła zauroczyć w dniu premiery, chociaż patrząc z dzisiejszej perspektywy może sprawiać wrażenie nieco zbyt statycznej i monotonnej, zwłaszcza po zejściu do lochu. Gdy odległa góra znika z pola widzenia, ekran wypełnia się czernią, którą ograniczają jedynie drzwi, z pewnością kryjące kolejne niebezpieczeństwo. Panujący w podziemiach mrok próbuje odebrać nam pewność siebie, przesłonić drogę do celu i zniszczyć wyćwiczoną koncentrację.

Odwzorowanie postaci wraz z pełnym wachlarzem ich ruchów mogło sprawiać wrażenie foto-realizmu. Dzisiaj, aby cyfrowe ludki poruszały się w sposób jak najbardziej zbliżony do rzeczywistości wykorzystywana jest technika motion-capture polegająca na skanowaniu ruchów aktorów. Jordan Mechner również korzystał z odwzorowania rzeczywistości, jednak w zupełnie inny sposób. Rotoskopia to rozwiązanie polegające na ręcznym obrysowaniu filmowych klatek. Efekt, jaki udało mu się osiągnąć zadowolił go do tego stopnia, że wykorzystał tę technologię również w swojej kolejnej produkcji, czyli „Prince of Persia".

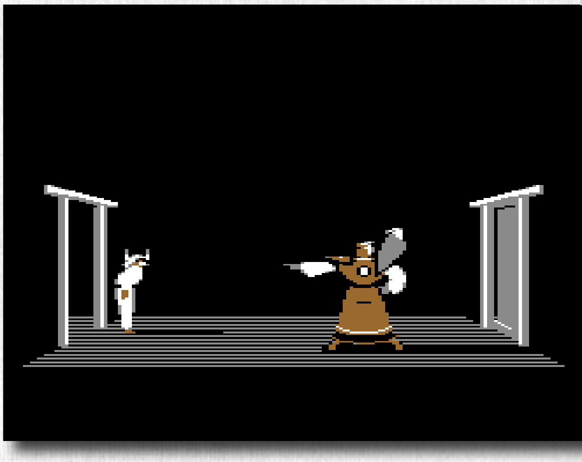
CZY TO JESZCZE GRA?

Aby gra nie była ciągiem bezcelowych pojedynków, Mechner wplata pomiędzy walki krótkie przerywniki fabularne, w których zazwyczaj pojawia się rozgniewany Akuma, wysyłający w naszą stronę kolejnych strażników. W latach 80-tych ubiegłego wieku można było dzięki temu mówić, że mamy do czynienia z interaktywną, filmową przygodą. W nowej wersji również możemy oglądać animowane scenki pomiędzy walkami. Aby zachować ducha oryginału w grze nie pada ani jedno słowo. Autorzy zdecydowali się na animacje oparte o silnik gry, dzięki czemu nowy „Karateka" w pewnym stopniu wyróżnia się z pośród innych niewielkich produkcji. W większości niewielkich gier fabularne przerywniki ograniczają się do pojedynczych obrazków, ze śladowymi ilościami animacji.

Tylko dwie gry, a do odkrycia aż pięć różnych zakończeń, licząc oczywiście tylko te, które można zobaczyć po pokonaniu Akumy. Branża gier zdążyła już przyzwyczaić nas do możliwości kończenia zabawy na kilka różnych sposobów. Na początku lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku zakończenie gry będące czymś więcej niż planszą z gratulacjami należało do wyjątków. Gra posiadająca dwa zakończenia, to dopiero był rarytas.

STYL PROWADZENIA WALKI

Styl prowadzenia rozgrywki uległ pewnym zmianom na przestrzeni lat. Ośmiobitowy „Karateka" oddawał pełną kontrolę nad sobą w ręce gracza. Korzystając z klawiatury można było





wyprowadzić sześć różnych ciosów, precyzyjnie określając ich zasięg oraz wysokość. Co zostało z tego systemu walki? Niewiele. Charakterystyczne trójkąty symbolizujące poziom zdrowia to jedyny element, który nie uległ żadnej modyfikacji. Nowoczesny karateka skupia się na blokowaniu ciosów, wymagając od gracza skupienia się na „melodii przeciwnika". Zanim oponent uderzy, w tle słychać serię dźwięków podpowiadających, jaka długa seria ciosów nadchodzi. Jeżeli uda się odpowiednio rytmicznie zablokować atak, dopiero wówczas można wyprowadzić kontrofensywę.
W obu produkcjach, zarówno gracz jak i strażnicy Akumy automatycznie regenerują swoje siły. Dokładnie tak, jak

Ciekawostka

Wersja na Apple II zmieściła się na jednostronnej dyskietce, jednak próba wczytania gry z drugiej strony również była możliwa. Odwrócenie dyskietki oznaczało w tym przypadku odwrócenie świata gry do góry nogami.





w strzelaninach z ostatnich lat, aby odzyskać zdrowie wystarczy przez pewien czas unikać ciosów przeciwnika. W latach osiemdziesiątych z pewnością był to kolejny argument, aby Karateka dołączył do grona gier nowatorskich.

W remake'u regeneracja zdrowia straciła nieco na znaczeniu, bowiem dzielni wojownicy znajdują teraz na swojej drodze lecznicze kwiaty. Liczba mnoga w słowie "wojownicy" nie jest błędem. Nie tylko narzeczony stara się tym razem uwolnić księżniczkę - to kolejna nowość.

Aby ułatwić graczowi dotarcie do uwięzionej damy w grze pojawia się trójka karateków. Gdy jeden z nich padnie w walce, na jego miejsce wchodzi kolejny. Zmiana zawodnika dodatkowo powoduje zmniejszenie poziomu trudności. Każda kolejna postać prowadzona przez gracza potrafi uderzyć silniej dysponując zarazem większym zapasem zdrowia.

WARIACJA ORYGINAŁU

Z dzisiejszego punktu widzenia pierwowzór stał się dość monotonny. Niewielka różnorodność przeciwników oraz otoczenia sprawiają, że schematyczne walki potrafią się dłużyć. Znużenie wzrasta, gdy po wymianie kilku ciosów daje o sobie znać automatyczna regeneracja zdrowia. Dynamika starć nie należy do wysokich. Leciwa produkcja wymaga od gracza nie tylko zręczności, ale również sporej dawki cierpliwości. Powyższe problemy udało się w wyeliminować w odświeżonej grze. Zamiast cierpliwości, testowana jest przede wszystkim koncentracja oraz wyczucie czasu.

Po latach ukazała się nie tyle odświeżona technicznie reedycja, ale wariacja na temat oryginału. Obie gry wprawny gracz może ukończyć w czasie krótszym niż pół godzinki, co sprawia, że mając chwilę czasu można zarówno spróbować odświeżyć sobie klasykę, jak i sprawdzić czy nowoczesny styl nie zepsuł ducha oryginału, zrodzonego w sercu feudalnej Japonii.



Jordan Mechner

WYWIAD

Autorzy wywiadu: Bobikowoz & Tomxx



Developer, producent, scenarzysta i pisarz - człowiek wielu talentów. Projektant gier i twórca sławnej serii gier komputerowych z cyklu Prince of Persia; film oparty na należącej do niego własności intelektualnej osiągnął rekord wpływów kasowych spośród wszystkich produkcji opartych na fabule gier komputerowych. W ekskluzywnym wywiadzie dla K&A plus Jordan opowiada o remasteryzacji Karateki, magii Hollywood, przyjaźni w GameDevie oraz sławnym dowcipie z odwrotną stroną dyskietki ;)

Witam. Twoja kariera w branży gier komputerowych rozpoczęła się od Apple II. Czy czasami wracasz jeszcze do retro-grania na swoim pierwszym komputerze?

Kilka lat minęło odkąd ostatni raz odpaliłem moje stare Apple II do prądu. Ucieszył mnie wówczas widok moich dzieci (w wieku 8 i 10 lat) rozkosznie bawiących się takimi grami jak Choplifter czy Serpentine. Jest pewien wyczuwalny urok w klawiaturach i joystickach z lat osiemdziesiątych, któremu nawet dzisiejsze dzieciaki wychowane na nowoczesnych ekranach dotykowych nie są w stanie się oprzeć.

Tworzone przez ciebie gry, głównie z uwagi na swoją unikalność i jakość wykonania, stały się klasyką i podstawą do naśladowania dla przyszłych produkcji. A co ty osobiście zaliczasz do klasyki gier komputerowych?

Bardzo wiele zależy od twojego wieku, w czasie gdy dana gra ukazała się na rynku, a także jak dużo czasu poświęcasz na granie! Oto kilka tytułów, które moim zdaniem zasługują na wyróżnienie, ułożone w przypadkowej kolejności: Super Mario 64, Ocarina of Time, Ico, Shadow of the Colossus, Grim Fandango, Journey, Limbo, GTA V, Beyond Good & Evil, Rayman Legends, Choplifter, Asteroids!

W grach, które tworzyłeś w ubiegłym wieku, postacie są animowane z wykorzystaniem rotoscopingu - technologii, która w tamtych czasach nie nie była powszechnie używana w świecie gier komputerowych. Skąd pomysł na właśnie takie odwzorowanie ruchów postaci?

Zdecydowałem się na to, ponieważ nie byłem zbyt dobrym animatorem. Pierwsze próby wprawienia Karateki w ruch wyglądały bardzo nieprzekonywająco. Pozostało mi takie oto oszustwo.

Czy w pierwszej Karatece sam stworzyłeś całą warstwę graficzną i animacje?

Mój tato skomponował muzykę. Karate sensei mojej mamy zajmował się modelowaniem walk. Artysta zatrudniony przez Brřderbund, Gene Portwood narysował grafiki zamku. Roland Gustafsson przygotował zabezpieczenia przed kopiowaniem, a przy okazji wiele mnie nauczył o programowaniu na Apple II. Podobnie Robert Cook, który odpowiadał za przeniesienie gry na Commodore 64 oraz Atari 400.

Odnoszę wrażenie, że oryginalny Karateka był przedstawiony, jak na swoje czasy, w realistycznej grafice, natomiast remake to już stylistyka kojarząca się z komiksem. Co wpłynęło na taką zmianę?

Opowieść oraz mechanika są bardzo proste, co spowodowało, że uznałem za dobry pomysł dopasowanie do nich odpowiedniego stylu.

Czy tworząc pierwszego Karatekę w twojej głowie były już jakieś pomysły, na które ówczesna technologia nie pozwalała, a zostały wykorzystane podczas prac nad nową odsłoną?

Największym ograniczeniem technologicznym na Apple II

był dźwięk oraz muzyka. Gdy mój tato grał temat z gry na fortepianie Steinway, muzyka wywoływała dreszcze. W mojej wyobraźni słyszałem od razu całą orkiestrę, jakby to była ścieżka dźwiękowa z jednego z filmów Kurosawy. Niestety, głośniczek wbudowany w komputer Apple potrafił zagrać tylko jedną nutę w danej chwili, co sprawiło spory zawód mojemu tacie. Na potrzeby remake´u Chrostopher Tin bazując na oryginalnym motywie muzycznym skomponował niesamowite oryginalne dźwięki. Szkoda, że nie widzieliście radości, jaka malowała się na twarzy mojego tatusia, gdy to usłyszał.

Jak wspominasz pracę nad filmem The Sands of Time? Czy praca w Hollywood to spełnienie twoich marzeń?

Napisałem pierwszy scenariusz do filmu Książę Persji, z którego jestem dumny i podziwiam jak wielu utalentowanych ludzi przyciągnął do tak kosztownej produkcji. Jeśli chodzi o finalny produkt, to o wiele większy wpływ na jego ostateczny wygląd miał reżyser oraz dodatkowi scenarzyści pracujący na podstawie mojego projektu.

Uwielbiam zarówno gry jak i kinematografię, przez co nie jestem w stanie wybrać, którą z tych dwóch dziedzin stawiam wyżej. Regularnie przestawiam je na swoim prywatnym piedestale.

Jak po latach oceniasz współpracę ze swoim wydawcą. Czy jakieś przyjaźnie z dawnych czasów samotnego tworzenia gier przetrwały próbę czasu?

Doug Carlston, założyciel Broderbund, do dziś jest moim przyjacielem. Podobnie sytuacja wygląda z Robertem Cookiem (Gumball, D/Generation). Jako programista pracujący w czasach przed-internetowych nie miałem zbyt wielu okazji aby poznać developerów spoza Broderbund, przez co większość moich przyjaźni z innymi twórcami powstała w późniejszym czasie. Jakieś dziesięć lat temu spotkałem Johna Romero w windzie podczas GDC, gdzie powiedział mi, że jako młody, siedemnastoletni fan Karateki, napisał do mnie list. Ja miałem wówczas lat 19.

▼Jordan Mechner przy swoim Apple II. Zdjęcie pochodzi z serwisu: MyGaming (http://mygaming.co.za)



Czy możesz podzielić się jakąś historią z czasów tworzenia oryginalnego Karateki?

Wraz z Rolandem Gustafssonem przygotowaliśmy w ramach żartu odwróconą wersję gry. Poszliśmy z tym do biura Douga, zaprezentowaliśmy ten pomysł sugerując, aby zamieścić tę wersję gry na drugiej stronie dyskietki, aby osoby, które nieopatrznie włożą dyskietkę odwrotnie odkryły ciekawą niespodziankę. Nie spodziewaliśmy się, że usłyszymy „tak", ponieważ oznaczało to podniesienie kosztów produkcji o 25 centów, a przecież wydawca ma przede wszystkim zarabiać. Pomimo tego udało się.

Odniosłeś już sporo sukcesów w wielu kreatywnych dziedzinach. Czy czujesz, że mógłbyś spokojnie odejść na emeryturę, czy masz wrażenie, że największe życiowe osiągnięcie wciąż jest przed tobą?

Największe osiągnięcie zawsze jest tym, które właśnie staram się zdobyć. Co do przejścia w stan spoczynku, myślę, że trzeba umieć połączyć wypoczynek z czerpaniem radości.

The Strong - Narodowe Muzeum Gier w USA

The Strong to interaktywna instytucja edukacyjna zbierająca materiały związane z grami w celach naukowo-badawczych. Siedziba muzeum znajduje się w Rochester w stanie Nowy York. The Strong gromadzi oraz zabezpiecza eksponaty, dokumenty oraz inne materiały, które ukazują znaczenie oraz sens zabawy. Setki tysięcy znajdujących się w kolekcji the Strong to największy na świecie zbior zabawek, gier, lalek, elektronicznych gierek oraz innych przedmiotów związanych z rozrywką.

Międzynarodowe Centrum Historii Gier Elektronicznych zbiera, bada oraz interpretuje gry wideo oraz inne gry elektroniczne, a także związane z nimi materiały. Działania te starają się również odpowiedzieć na pytanie jak gry wideo zmieniają sposób w jaki ludzie bawią się, uczą oraz oddziaływują na siebie włączając w to przekraczanie granic zarówno kulturowych jak i geograficznych.

Jordan Mechner posiada swoje własne, specjalne miejsce w The Strong, od czasu wystawy z 2014 roku. Na zdjęciu po prawej możecie zobaczyć materiał nawiązujący do tworzenia animacji w Prince of Persia. Obraz poniżej ukazuje część materiałów, przy których pracował: szkice, notatki i nuty. Warto zwrócić także uwagę na różnorodne wydania produktów sygnowanych nazwiskiem Mechnera, na wiele platform, począwszy od Apple II, aż do Xbox 360. Trzymajmy kciuki, aby wspomniana kolekcja zawierająca The Last Express, Karatekę oraz Księcia Persji rosła wraz z upływem lat.

Obie fotografie są własnością The Strong, Rochester, New York.





AMIGA

RECENZJA

Le Fetiche Maya

Recenzja: Petrichor

Świat gier komputerowych zna kilku wybitnych archeologów, zaczynając od ślicznej Lary Croft, wspominając zawadiakę Nathana Drake'a, a kończąc na odważnym i nieco zabawnym Ricku Dangerous. Wśród tych wszystkich poszukiwaczy przygód i naukowców, pojawia się także postać Michael'a Fairbanks'a, bohatera gry „Le Fetiche Maya", wydanej przez francuskie studio Silmarils. Przyjrzyjmy się jego osobie ciut bliżej...

Le Fetiche Maya to gra przygodowa z bardzo uproszczonymi elementami zręcznościowymi. Fabuła gry już od samego początku nie jest zbyt jasna i niestety im dalej zagłębiamy się w rozgrywkę, tym bardziej schodzi ona na drugi plan.





W grze wcielamy się w wyżej wymienionego Michaela. Główny bohater jest protegowanym profesora Edwarda Halifaxisa, znanego archeologa, który to zginął w niewyjaśnionych okolicznościach gdzieś w dżungli Jucatan. Poszukiwał on tajemniczego artefaktu, który miał, według wierzeń prowadzić do ukrytego skarbu Majów. Michael podejmuje się zadania kontynuowania pracy swojego mentora, starając się przy tym odkryć prawdę, która stoi za śmiercią swojego nauczyciela i która łączy się bezpośrednio z ukrytym skarbem zaginionej cywilizacji Majów. Niefortunnie dla głównego bohatera, na trop domniemanego bogactwa wpada także odwieczny rywal Michalea - niejaki Olrik Karloff, który pragnie jako pierwszy zdobyć ukryte złoto upadłej cywilizacji.

> ***„Michael podejmuje się zadania kontynuowania pracy swojego mentora, starając się przy tym odkryć prawdę, która stoi za śmiercią swojego nauczyciela***

Sama rozgrywka w "Le Fetiche Maya" składa się z dwóch elementów - Części przygodowo-zręcznościowej, która sprowadza się do eksploracji pradawnych ruin w poszukiwaniu wskazówek związanych ze skarbem, rozmów z lokalna ludnością oraz do rozwiązywania często niejasnych łami-

główek i zagadek i unikania czyhających wszędzie niebezpieczeństw w postaci pułapek i dzikich zwierząt. Część druga rozgrywki to typowo zręcznościowy, a zarazem bardzo uproszczony element, w którym to prowadzimy samochód terenowy Michaela od punku A do punktu B unikając przy tym różnych przeszkadzajek, w postaci głazów, przepaści, czy też wybierając odpowiednie zakręty na rozdrożach, pilnując przy tym nieustannie poziomu paliwa i oleju.

Jest mi naprawdę ciężko ocenić tę grę. Z jednej strony ciągłą irytacja spowodowana tym, jak główny bohater się porusza i wykonuje czynności odpychała mnie od grania dalej, z drugiej strony eksploracja takich miejsc jak Chichén Itzá czy Uxmal sprawiały mi straszna frajdę i powodowały, że tego, by wspiąć się po słynnej piramidzie Kukulkana. Inni raczej mogą sobie ten tytuł odpuścić.



> ***Jeśli interesują Cię upadłe cywilizacje i nie zwracasz zbytniej uwagi na rozwiązania techniczne to warto sięgnąć po ten tytuł chociaż na chwile, chociaż dlatego by wspiąć się po słynnej piramidzie Kukulkana.***



Ta powtarzalność rozgrywki oraz nieco kulawy system sterowania bohaterem, plus jego dość słaba animacja (Niestety, to zawsze było piętą achillesową chłopaków z Silmarils) czynią rozgrywkę bardzo irytującą i nie do końca satysfakcjonującą. W grze często dochodzi do momentów gdzie gracz ginie tylko dlatego, że źle postawił stopę przez właśnie kulawą animację. To, co wybrania grę i dodaje jej uroku to fajnie przygotowane, chociaż ciągle bardzo do siebie podobne lokalizacje, które pomimo swojej prostoty oddają mistyczny charakter odwiedzanych miejsc. Niestety, wszystko oglądamy bez muzyki, w akompaniamencie prostych efektów dźwiękowych.

zagrywałem się dalej, popychając chyba fabułę do przodu, chociaż do końca wciąż nie wiedziałem, o co w tej grze właściwie chodzi.

Gra jest specyficzna i skierowana do osób, które nad rozgrywkę cenią sobie właśnie klimat w grze. Jeśli interesują Cię upadłe cywilizacje i zagadki logiczne, ale nie zwracasz zbytniej uwagi na rozwiązania techniczne, to możesz sięgnąć po ten tytuł na chwilę, chociażby dla-

LE FETICHE MAYA

Wydawca: **Silmarils**
Rok wydania: **1989**
Platforma: **Amiga**

5 2 6

AMIGA

RECENZJA

Jaguar XJ220

Recenzja: Don Rafito

„Punkt widzenia zależy od punktu siedzenia". Kiedy to popularne powiedzenie wpisałem w wyszukiwarkę grafik, ukazały mi się rzeczy niestworzone i niewiarygodne. Spora część z nich była przesycona seksizmem i szowinizmem (i nie tylko męskim). Tak więc, mając już pewien punkt odniesienia mogę zabrać się za porównywanie. Ale czy da się mądrze porównywać bez podtekstów i aluzji?

Anie jak w przypadku pewnej reklamy porównywarki ubezpieczeń samochodowych, gdzie wyraźnie pokazane jest że wszyscy faceci to: a) to sami kierowcy płacący ubezpieczenia samochodów, b) myślą tylko kroczem, więc..., c) są prości i aby trafić do nich z przekazem potrzeba wydekoltowanej aktorki, która czasami bywa przeziębiona i musi łyknąć lek na grypę, bo jej dekolt opadnie. Czy my wszyscy tak nisko upadliśmy? Czy mi się tylko wydaje? I jak daleko to zajdzie, np. za kilkanaście lat kiedy będziemy przechodzić na emeryturę? Zapomniałem, większość nas, czyli osób z moich roczników, dzięki takim instytucjom jak ZUS, Fiskus i NFZ , po prostu jej nie dożyje. Więc luzik.





Choć daleki jestem od nieracjonalnego porównywania, starając się wszystko i wszystkich mierzyć jedną, stosunkowo obiektywną miarą, ale jeśli ktoś rzuci hasło „Jaguar XJ220", to zaraz przychodzi mi na myśl odzew „Lotus". Tak pewnie pomyśli większość fanów amigowych samochodówek, tak też było w 1992 r. i trwa to do dziś. Mawiało się, że „Jaguar" to główny konkurent „Lotusa". Jedna i druga gra miała i ma zarówno zwolenników jak i przeciwników. Dziś widać to choćby po komentarzach pod wszelkimi informacjami odnośnie konkurujących tytułów. Fani wzajemnie częstują się argumentami, która samochodówka jest lepsza.

Mimo mojej sympatii do „Lotusa", gra „Jaguar XJ220" znalazła się na mojej liście „The Best of", na dość wysokiej pozycji i postaram się ją Wam przedstawić w miarę obiektywnie.

Zabawę zaczynamy od wyboru wersji językowej: niemieckiej, angielskiej, włoskiej i francuskiej. W grze zasiadamy za sterami tytułowego Jaguara XJ220, który w początkach lat 90-tych był najszybszym modelem samochodów osobowych, produkowanych seryjnie. Co prawda w rozgrywce towarzyszą Jaguarowi także inne marki takie jak: Ferrari, Porsche, Lamborghini czy Bugatti, ale są to pojazdy naszych oponentów. W tytule dostępny jest tylko tryb kariery, który możemy rozgrywać sami lub z drugim, „żywym", przeciwnikiem. Przed nami 32 trasy, zlokalizowane w różnych zakątkach świata. A co kraj, to obyczaj, więc ścigając się w Anglii, Szwajcarii, Japonii czy w Egipcie towarzyszyć nam może tamtejsza aura (deszcz, śnieg, mgła itp.).

Miałem nie porównywać, więc postaram się, żeby nie wyszło „lepsze/gorsze". Znany z konkurencyjnej gry edytor tras pozwala tutaj graczowi na większą kontrolę. Zamiast automatycznego generowania trasy po ustawieniu parametrów mamy możliwość panowania nad każdym szczegółem, od poje-

dynczego krzaczka, poprzez ilości zakrętów, na położeniu całej scenerii kończąc. Inne nowości, których brak u konkurencji, to motyw ekonomiczny w rozgrywce. Ścigając się i zajmując odpowiednio wysokie pozycje zarabiamy kasę, za którą naprawiamy swoją bryczkę po każdym wyścigu. Z tej puli płacimy także za przelot, jeśli kontynuujemy karierę w nowym kraju. Im bardziej odległy kraj wybierzemy, tym więcej zapłacimy. Do kierowania można użyć tradycyjnie joysticka lub myszki, zamiast klawiatury (np. dla drugiego gracza. To oczywiście także kolejna nowość w stosunku do konkurencji). Ostatnie novum to możliwość zapisania stanu gry po ukończonym wyścigu. Oczywiście zapis dokonuje się na dyskietce, nawet jeśli gra uruchamiana jest z poziomu Whdload.

Dużo osób twierdzi że „Jaguar" wyprzedza swojego głównego rywala w szacie graficznej. Myślę, że to dzięki szczegółom, które są dobrze wykonane, czytelne i posiadają dużą liczbę klatek animacji, co zapewnia dobry odbiór gry w kwestii płynności. Fajnym elementem, co także wpływa na atrakcyjność tytułu, jest digitalizowana grafika niektórych elementów. Gorzej natomiast, w ogólnym odczuciu, jest z kolorystyką, która moim zdaniem jest zbyt szara. Tła są mało barwne i mało zróżnicowane. To niestety, w mojej ocenie, ciut zaniża punktację.

Pomrukiwania silnika, melodyjny podkład, wybór tracka lub efektów dźwiękowych przed startem, wszystko porządnie zrobione, ale niestety ze zbyt małą dawką dynamizmu. Utwory są takie jakby chciały, ale nie mogły. Wiem, że ukręcę bicz na siebie, bo są tacy, którzy uważają, że jest wręcz odwrotnie i według nich ścieżka dźwiękowa „Jaguara" to mistrzostwo świata, ale mnie nie urzekła. Jest przyjemna dla ucha, fajnie się jej słucha, ale na kolana mnie nie powaliła.

Uruchamianie gry pod WinUAE

Z „Jaguarem" swego czasu miałem troszkę kłopotów. Za każdym razem, kiedy uruchamiałem ją przez Whdload, na Emu-Ami (konfiguracja rozbudowanej A1200 ze szybką 040-tką i kartą graficzną) gra tak zasuwała, że zanim zacząłem rozgrywkę to już ją kończyłem, totalnie nie panując nad autem. Próbowałem ustawień samego Whdload edytując parametry w tooltypes ikonki. A jak mawiał mój matematyk z ogólniaka: najlepsze rozwiązania są najtrudniejsze. Wystarczyło wyłączyć JIT w opcjach WinUae, nawet podczas działania AmigaOS'u. Ale… należy wyłączyć go tuż przed odpaleniem gry. Działa.

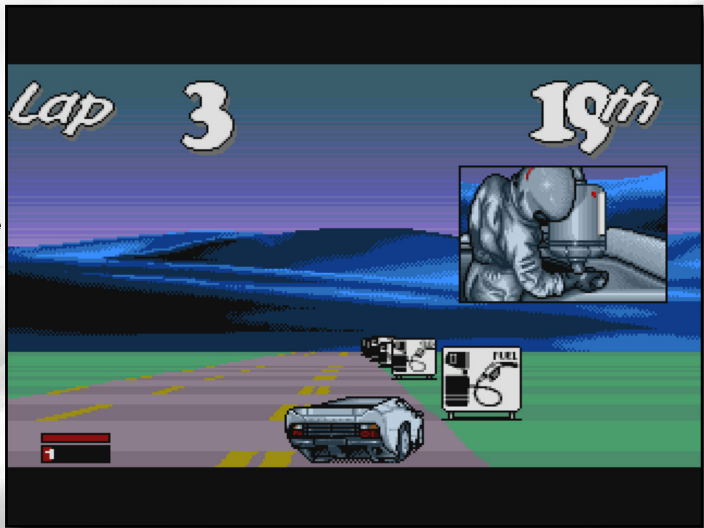
Ostatni raz porównując, mogę stwierdzić, że „Jaguar XJ220" to tytuł przeznaczony dla graczy bardziej zaawansowanych. Charakteryzuje się większym poziomem realizmu i zasad fizyki panujących na szosie, dzięki temu ma wyższy poziom trudności, w porównaniu do swojego głównego konkurenta. Wspomniana wyżej opcja kierowania myszką, to rozwiązanie dość oryginalne jeśli chodzi o samochodówki, ale sprawdza się tu znakomicie.

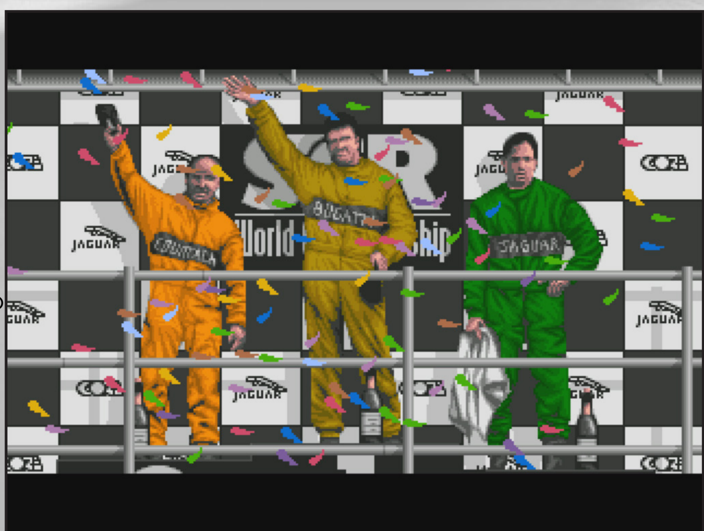
Co by nie mówić „Jaguar" wpisał się w poczet najlepszych amigowych samochodówek i każdy szanujący się fan gatunku, powinien mieć ją w swojej kolekcji obok konkurencyjnych produktów. Nie tylko mieć ale wracać do niej/nich kiedy tylko ma na to ochotę. Tak więc gaz do dechy.

JAGUAR XJ220

Wydawca: **Core**
Rok wydania: **1992**
Platforma: **Amiga mk68**

8 7 8





AMIGA

RECENZJA

Skunks

Recenzja: Don Rafito

Nie powinno się zaczynać artykułu od pytania, ale i tak je postawię. Zatem, co ma wspólnego małe czarno – białe futrzaste zwierzątko, które w chwili zagrożenia słynie ze swojego niesławnego sposobu obrony przed drapieżnikiem (wydzielanie bardzo cuchnącej substancji), z wyścigami samochodowymi?

Raczej nic, poza nazwą prezentowanej gry. Sam Skunks jest dość ładnym i mądrym ssakiem, ale jego nazwa, szczególnie używana w kanonach polskiej mowy potocznej, już raczej nie. No bo jak to brzmi: „ty skunksie", „śmierdzisz jak skunks", itd. Gdyby autorzy gry wiedzieli jak ta nazwa jest odbierana w języku polskim, może zastanowili by się nad jej zmianą. No nic, proponując nowe powiedzenie: „Co robisz? A, śmigam w Skunksa!", przejdźmy do konkretów.





Prezentowana samochodówka, zaraz po odpaleniu, kojarzy się ze znaną, z Amigi Klasycznej i starych peceтów, „4D Driving Sport". Nie bez kozery, gdyż bardzo do niej nawiązuje i szkoda że autorzy nie pokusili się o choć podobną nazwę (rozumiem, że dołożenie „2-ki" do wcześniej wspomnianego tytułu nie obeszłoby się bez skomplikowanych procedur prawnych, biorąc pod uwagę fakt, że tytuł jest niekomercyjny). No ale mamy „Skunks'a". Można jeszcze inaczej: gra jest angielskojęzyczna, więc może czytać „skanks"? Ciut lepiej.

Po rozpakowaniu archiwum gdziekolwiek i odpaleniu programu, pytani jesteśmy jaki sobie wybieramy pojazd. A jest ich siedem m. in.: sedan, jeep z napędem na cztery koła lub ciężarówka z naczepą. Dlaczego to ważne? Ano dlatego, że autor w instrukcji do gierki pisze, że propozycja zawiera w sobie elementy fizyki, zachowania się pojazdu na drodze. Następne pytanko to wybór trasy. Jest jedenaście i każda różni się od siebie scenerią, liczbą zakrętów, kolorystyką. W każdym razie różnorodność mamy zachowaną. Potem wsiadamy za kółko i… jedziemy.

Sterowanie pojazdem jest bardzo proste (jest też w instrukcji). Kursory plus wyselekcjonowane klawisze. I tak: lewy kursor (oraz klawisze O i Y) to skręt w lewo, prawy kursor(oraz klawisze P i U) to skręt w prawo. Przyspieszenie to kursor w przód (oraz klawisze Q i T), natomiast hamowanie to kursor w dół (i analogicznie klawisz A i F). Klawiszem R wbijamy wsteczny, jak chcemy wycofać z jakiegoś zaułka. Klawisz C służy do zmiany sposobu patrzenia na rozgrywany wyścig, a klawisze M i N na rotację konta widzenia. ESC wychodzimy z wyścigu i możemy obejrzeć sobie powtórkę naszej eskapady (tu też działają klawisze C, N i M, dzięki którym możemy obser-

RECENZJA

wować nagranie z różnych kamer).

Wyglądem i zachowaniem gra ewidentnie nawiązuje do wspomnianego wyżej klasyka, choćby możliwością otworzenia naszej zabawy w postaci filmu. Powiem więcej, jest nawet ciut lepiej. Pełna trójwymiarowa grafika wektorowa, w pełnej 24-bitowej palecie barw. Ładne gradienty, czytelne obiekty i scenografia. Może zabrakło w grze jakieś wstępu, gui czy czegokolwiek, znanego z pierwowzoru.

Niestety, pod względem dźwiękowym, rzeczywiście zajechało skunksem. Poza prostymi buczeniami rodem z pecetowych brzęczyków (w starych pecetach) nie usłyszałem nic. Owszem da się zrozumieć kiedy auto przyspiesza, hamuje i zderza się z przeszkodą, ale na tym świat się kończy. Na Boga, przecież Aros obsługuje AHI. Nie dało się wrzucić kilku fajnych sampli i dynamicznego modułu? No nic, pozostaje nam tylko odpalenia MPlayera z ulubionymi mp3'kami, przynajmniej nie słychać tego buczenia.

„Skunks" to typowy SDL'owski port gierki, która miała już swoją premierę na Linuxie. W dokumentacji opisane jest, że gra obsługuje także joystick, ale nie jest to do końca prawda. Może fakt ten występuje w Linuxie, ale pod Arosem joya musimy sobie skonfigurować pod grę (dlatego podane są wyżej dodatkowe, prócz kursorów, klawisze sterowania). Jak ktoś nie wie jak to zrobić to odsyłam go do mojego artykułu „Recepta na sukces, czyli moje boje z joyem w Arosie", w C&A Fan 9). Mimo kulejącemu udźwiękowieniu warto odpalić tę samochodówkę i pomarzyć jakby to było, jakby wydali „4D Driving Sport 2 AKA Skunks" (przy nazwie pierwszej części czasami widnieje podtytuł „AKA Stunks", więc może ten „Skunks" to taka specjalna literówka?).







Skunksy

Kilka danych z biologii na temat skunksa. Wiem, ale nie mogłem się powstrzymać. Jest to ssak zaliczany do łasicowatych. Jego cuchnąca substancja to wydzielina, którą zwierzę tryska prosto w napastnika, w chwili zagrożenia. Dawniej polowano na te zwierzęta w celu zdobycia dość pięknego futra i co najważniejsze, w celu wyrabiania perfum z gruczołów odbytniczych (Tak tych samych, w których powstaje owa cuchnąca wydzielina. No nic człowiek mało światowy nawet na, przepraszam za słowo, gównie się nie zna... kurde, „szanel" jak nic...). Na szczęście obecnie, prócz tych żyjących na wolności, hodowany jest jako zwierzątko futerkowe. Też nie wiadomo czy się cieszyć czy płakać. Jak na wrzeszczysz na psa, który Cię nie słucha to ten może

SKUNKS

Wydawca: **Matei Petrescu**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **Aros**

9 2 8

RECENZJA

Star Wars



Recenzja: Don Rafito

Kiedy w 1977 roku do kin wchodził film „ Gwiezdne Wojny: Nowa Nadzieja", George Lucas chyba nie miał pojęcia, jak potężną machinę uruchomił. Na dzień dzisiejszy jest tylko kilka sag, które prócz samych filmów, doczekały się tak obszernego zaplecza: książek, komiksów, bajek, gadżetów i… gier. W swoim zestawianiu posadziłbym jeszcze młodocianego czarodzieja, którego uwielbia mój starszy syn (Gwiezdne Wojny ma na drugiej pozycji). Choć nie przepadam za „Harry Poterem", to jednak cenię go m. in. za muzykę. A dlaczego? Czy wiecie, że słynne „ta daaam, ta da da daaam…" to dzieło Johna Williams'a? Tak, ten sam kompozytor skomponował muzykę zarówno do „Gwiezdnych Wojen" jak i Harrego Potera". Pamiętam jak słuchałem płyty ze ścieżką z tych filmów, podczas grania w „Napalma".

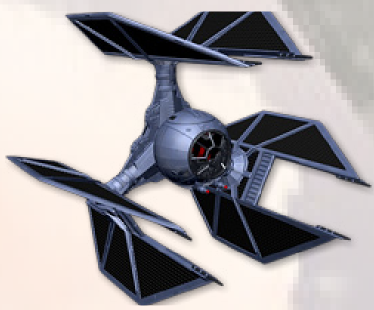
Dobra! Zostawmy Harrego i amigowego RTS -a w spokoju i przejdźmy do naszych Jedi'ów. Kiedy dowiedziałem się, że Lukas sprzedał prawa do filmu Warner Bros'owi, zastanawiałem się co specjaliści od Kaczora Donalda i Myszki Miki wymyślą.





I wymyślili. Kiedy piszę ten tekst, mamy wrzesień 2015 roku. Gdy będziecie go czytać, będzie już po premierze najnowszej części „Gwiezdnych Wojen: Przebudzenie Mocy", która ma wejść do kin w 12 grudnia.

Na informację, że będzie kontynuacja słynnej sagi, zareagowałem dość sceptycznie. Zastanawiałem się, co to będzie za hybryda; Myszka Miki i Darth Wader. Ale chyba nie tylko ja miałem obawy. Sieć zalało mnóstwo przezabawnych „demotów", w których to widzimy m. in. Miki z mieczem świetlnym, Donalda w stroju żołnierza Imperium, a Yodę z wielkimi okrągłymi uszami… O księżniczce Leji nie wspomnę (Hannah Montana… yyy, bez komentarza). No ale kiedy w sieci ukazał się zwiastun, najbardziej oczekiwanej premiery roku (2015), nabrałem chęci, żeby zobaczyć to na własne oczy. Chętkę nabrał także mój syn. Tak czy siak wybieramy się w grudniu do kina. Syn - żeby zobaczyć ciekawe widowisko (dla niego i tak będzie to „widowiskiem", bo ma tylko 7 lat), ja - żeby zobaczyć czy „Warner Bros" poradziło sobie z brzemieniem, jakie wzięło na swoje barki w momencie, kiedy odkupili prawa do filmu. Mam nadzieję, że nie będą to zmarnowane pieniądze. Tą myśl podsyca także fakt, że w akcji znowu zobaczę Harrisona Ford'a. Jako, prawie aktor – emeryt, sprawdził się w ostatniej części „Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki", więc myślę, że powroty mu



służą. Tak na marginesie, choć w tym przypadku reżyserką zajął się równie wybitny człowiek, Steven Spielberg, to George Lucas też maczał w tym palce. A to dzięki swojej LucasArts, która zajmowała się m. in. tworzeniem gier opartych na słynnych filmowych seriach (do „Gwiezdnych Wojen" przede wszystkim).

Co prawda tytuł, do którego zmierzam od kilku akapitów,

nie wiele miał wspólnego z Georgem w kwestii formalnej , natomiast nierozerwalnie nawiązuje do słynnej sagi. Choć gra ukazała się 11 lat po premierze pierwszej części, pozwoliła fanom sagi i gier komputerowych współtworzyć ową machinę, o której wspomniałem na początku artykułu.

„Star Wars” była jedną z pierwszych gier opartych na „Gwiezdnych Wojnach”, która rozpoczęła nową część medialnego biznesu polegającego na tworzeniu oprogramowania, opartego na kasowych filmach.

W „Star Wars” po raz pierwszy zagrałem na C64. Jako jedna z nielicznych oszołomiła mnie tym, że 3D jest możliwe na Komodorku. Na Amidze nie było już tak wielkich „ochów” i „achów”, ale zadowolił mnie fakt, że moje ucho pieszczą sample nieco lepszej jakości.

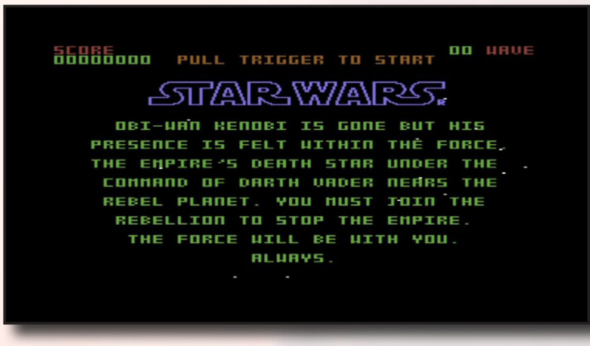
Do rzeczy. Typowa automatowa strzelanka FPP. Zasiadamy za sterami X-Skrzydłowca Rebelii i zasuwamy w kierunku Gwiazdy Śmierci. Ale żeby nie było tak łatwo, napotkamy na swojej drodze wrogie jednostki Imperium. Naszym jedynym zadaniem jest zestrzelić wrogie obiekty, jednocześnie unikając trafień naszych oponentów. Jeśli dopadnie nas mimo wszystko jakiś pocisk, to nie giniemy od razu, ale nasze osłony zostają osłabione, aż zupełnie się rozpadną. Kilka takich wpadek i zobaczymy znany napis „Game Over”. Wreszcie na końcu nasz cel i jedno precyzyjne trafienie w reaktor Gwiazdy Śmierci. Bum! I zaczynamy naszą misję od nowa, tylko na trudniejszym poziomie i tak w kółko, aż zresetujemy licznik punktów.

O stronie graficznej wspomniałem już nieco wcześniej. Na C64 – Łał! Na Amidze – Super! Czarne tło imitujące przestworza kosmosu, a pośród nich, wektorowe bryły w 3D, odwzorowujące statki Imperium. Duży plusik za efekt rozlatywania się wrogich jednostek po trafieniu. Choć bryły wyglądają tak, jakby zaznaczone były tylko ich kontury (przypomina mi się geometria z podstawówki), to jednak są bardzo czytelne, nawet jeśli gra nie bombarduje gracza gamą wodotryskowych kolorów. Animacja stoi również na przyzwoitym poziomie, nawet w przypadku Komody.

Porównywanie sampli komodorwskiej wersji z amigową, byłoby jak porównywanie czarnobiałej fotografii artystycznej, przedstawiającej portret pięknej kobiety z pięknym górskim kolorowym pejzażem. Oba zdjęcia cieszą oczy i wprowadzają w zachwyt. Tak samo jest ze ścieżką dźwiękową. W swojej kategorii sprzętowej zarówno wersja na C64 jak i Przyjaciółkę, stoi ona na dobrym poziomie. Jak wspomniałem, co prawda Amigowa wersja ma nieco lepsze sample (wiadomo, mocniejszy sprzęt), ale jest ich troszkę mniej. Tak czy siak dźwięki w produkcji są dobrze wykonane, ładnie współgrają z akcją toczącą się na ekranie i dają poczucie realnej walki w kosmosie.

„Star Wars” to typowa automatowa zręcznościówka. W wersji na Commodore sterowanie odbywa się za pomocą joysticka, na Amidze za pomocą myszki. Jakby nie było, ręka pracuje. Bądź co bądź, każdy szanujący się fan „Gwiezdych Wojen”, zahaczający także o klimaty gier opartych na sadze, powinien sięgnąć po ten tytuł. A dzięki temu, że propozycja jest prosta, łatwa i przyjemna (no może nie całkiem łatwa, szczególnie na wyższych poziomach), wyłącza





nieustanne myślenie i zmusza do działania to nie ma sobie równych w swojej kategorii. Co do wyboru wersji, zostawiam Was sam na sam z tym dylematem. Choć przyznam osobiście, że jak sięgam po ten tytuł któryś tam raz z kolei, to odpalam grę na C64. Może przez sentyment.



STAR WARS

Wydawca: **Vektor Grafix (C64), Brøderbund – USA, Domark - Rest of the World (Amiga)**
Rok wydania: **1988**
Platforma: **C64, Amiga-m68k**

9 8 9

AMIGA

RECENZJA

Aladdin

Recenzja: Don Rafito

O grach robionych na podstawie filmów i bajek było już nie raz. Raczej nie ma sensu wałkować tego tematu. Bywają jednak takie gry, które pomimo że są naprawdę niezłe, jakiejś oszałamiającej kariery na rynku oprogramowania nie zrobiły.

Tak było właśnie w przypadku „Aladdina”, opartego na dinsey’owskiej, pełnometrażowej bajce. Sam producent filmu animowanego (gry w zasadzie też) próbował potem wydusić jeszcze kilka groszy, wypuszczając serial o dalszych perypetiach głównego bohatera, ale jak przypominam sobie te teksty i niby śmieszne sytuacje… no, chyba że to z polskim dubbingiem coś nie tak. Tak czy siak, tytuł się pojawił w momencie, kiedy gracze żyli innym rodzajem gier (i możliwością ich przeniesienia na Amigę). A „Aladdin”? Kolejna platformówka. No nic, fajna. Ot tyle, a szkoda, ponieważ to dość dobrze wykonany tytuł.





Właściwie, dlaczego w ogóle wziąłem się za tę pozycję? Część gier, które wpada pod mój reporterski topór, to pozycje przetestowane także przez mojego starszego syna. Zamiast karmić jego umysł przesyconymi głupotą, chamstwem i agresją niektórymi dzisiejszymi grami, podsuwam stare dobre amigowskie tytuły. „Aladdin” przypadł mu do gustu. Nie dziwię się, bo tytuł jest dość porządnie zrobiony. Swoim bajkowym wykonaniem pozytywnie przemawia do świadomości kilkulatka i powinien znaleźć się przynajmniej w pierwszej 20-tce wszech czasów, amigowych platformówek.

Gra, fabułą nieodzownie nawiązuje do filmu animowanego. Zatem mamy tytułowego Aladdyna, jego głównego rywala, Wezyra Jaffar’a , piękną księżniczkę Jasmine (w której nasz bohater zakochuje się, ze wzajemnością) oraz Dżina z lampy. Ahhh, nie wolno zapomnieć o sprytnej małpce Abu. Nasz bohater raczej nie należy do grona tureckich dostojników, mało tego to mały i poszukany w mieście Agrabah, targowy złodziejaszek. Tak więc prócz popleczników Jaffar’a, mamy przeciwko sobie całą masę „stróżów” prawa. Hmm, to właściwie to samo, skoro Jaffar jest jednym z głównych doradców, naiwnego i zaślepionego (i nie spodziewającego się zdrady owego wezyra) sułtana. Aladdyn nie tylko musi walczyć o przetrwanie, ale jego zadaniem jest uchronienie ukochanej Jasmine i przyszłego teścia. Oprócz małpiej zręczności, nasza główna postać posługiwać się może jabłkami i mieczem (jednymi rzuca we wrogów,

drugim zadaje bolesne ciosy). I tak przemierza kilkanaście poziomów, załatwiając po drodze Jaskinię Cudów (gdzie zdobywa lampę i zyskuje sprzymierzeńca, Dżina), Lochy Sułtana aż w końcu kończy w Pałacu Jaffara, gdzie przyjdzie mu stoczyć ostateczną bitwę. Występuje tu także element hazardu. Po każdym etapie gracz staje do losowania, w którym może wygrać np. dodatkowe życie lub diamenty (dość cenny surowiec, który można wymienić na wiele przydanych rzeczy). Dobra i tak za dużo zdradziłem.

Grafika i animacja w grze jest naprawdę na dobrym poziomie. Gra przeznaczona jest dla Amig z kośćmi AGA. Nie powiem, AGA-tka pokazuje tu, na co ją stać, jeśli chodzi zręcznościowe platformówki. Wszystko dokładnie narysowane, animacja postaci wyrazista z dużą liczbą klatek animacji. Scenografia czytelna i zróżnicowana. Scrolling płynny. Tytuł sprawia, że tradycyjne przesuwanie się gry z lewej do prawej, czy z prawej do lewej nabiera nowego wymiaru.

Programiści zagonili tutaj do roboty także i Paulę. Gdyż wysokie noty zbiera również oprawa dźwiękowa. Każdy sampel, każdy odgłos, czy każdy motyw muzyczny; wszystko przemyślane, przyjemne dla ucha i współgrające z akcją na ekranie. Niektóre dźwięki dozuje także pewien poziom poczucia humoru, co podnosi atrakcyjność rozgrywki.

„Aladdin” to jedna z kultowych pozycji, która w czasach świetności Amigi doczekała się swoich wersji na inne platformy (zazwyczaj był to pecet i jakaś konsola, w tym przypadku Sega Mega Drive). Obecnie grę, jak wiele innych świetnych amigowych tytułów, można odpalić z poziomu przeglądarki internetowej. Ale to nie zawsze to samo. Tak więc, zamiast leżeć do góry brzuchem po świątecznych eskapadach kulinarnych (mam na myśli konsumpcję oczywiście), zagońcie dzieci i siebie przed amigowy monitor (nawet emulowany), zamiast sadzać przed telewizorem i kazać oglądać po raz 25-ty „Kevina…”, samego gdzieś tam. Ale najpierw spacer. Koniecznie!





ALADDIN

Wydawca: **Disney Software**
Rok wydania: **1994**
Platforma: **Amiga 1200**

9 9 8

TUTORIAL

Odkrywanie i ulepszanie nietestowanego C128

Tutorial: GeoAnas; tłumaczenie i korekta: JargoV i Tomxx

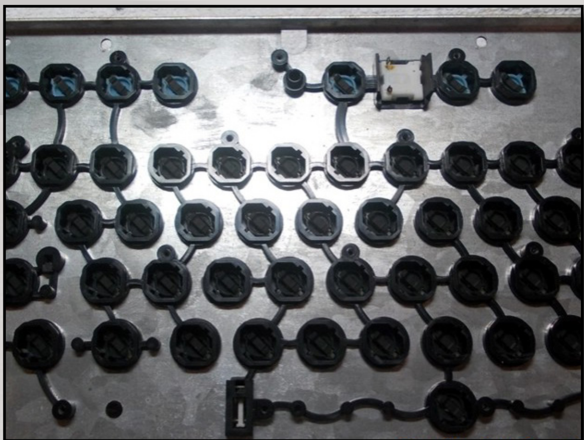
Kilka miesięcy temu stałem się szczęśliwym posiadaczem Commodore 128. Był to tzw. "płaski" model, bez wbudowanej stacji dyskietek, wystawiony na aukcji za jedyne 30 euro. Jaki był haczyk? Sprzęt był nietestowany, a sprzedawca nie był w stanie dostarczyć żadnych informacji mogących mi pomóc w oszacowaniu faktycznego stanu komputera. Brak zasilacza, brak kabli AV… absolutnie niczego w zestawie.

Doświadczony użytkownik serwisów typu Ebay powinien charakteryzować się wrodzoną podejrzliwością, gdyż „nietestowany" jest najczęściej synonimem słowa „uszkodzony". Zdarzało się nawet, że na aukcjach sprzedano samą pustą obudowę, bez żadnej elektroniki w środku! Ja jednak zdecydowałem się podjąć to ryzyko, gdyż najnormalniej w świecie byłem zbyt desperowany aby wreszcie zdobyć to rzadkie cudo! Ceny C128 zazwyczaj bywają zawrotne, a wiele moich wspomnień z dzieciństwa wiąże się właśnie z tym komputerem. Mój bardzo dobry znajomy posiadał C128 i do dzisiaj z sentymentem wspominam te wszystkie godziny spędzone przy grach i oldschoolowych demach, które zawsze oglądaliśmy w trybie C64!

▼Zdj. 1



▼Zdj. 2



Commodore 128 jest w rzeczywistości urządzeniem „3-w-1" i mieści w sobie w pełni kompatybilny C64, bardziej profesjonalny C128 oraz, dzięki procesorowi Z80, jest komputerem zdolnym uruchomić system CP/M, na który w przeszłości wydawano ogromne ilości aplikacji.

KROK 1. Czyszczenie komputera i oględziny płyty głównej

Po otrzymaniu paczki z radością i ulgą stwierdzam, że maszyna znajduje się w świetnym stanie! Czas co prawda odcisnął swe piętno, ale upływające lata widoczne były tylko na pożółkniętych klawiszach oraz gdzieniegdzie na obudowie. Co ważne, komputer nigdy nie był otwierany o czym świadczyła nienaruszona srebrna plomba gwarancyjna na spodzie obudowy. Na pierwszy rzut oka wydawało się, że zrobiłem na tym wspaniały interes.

Zaczynam od fizycznego przetestowania sprężyn klawiatury poprzez fizyczne przyciśnięcie wszystkich klawiszy. Działają cicho i miękko, ale responsywnie, czyli wszystko w najlepszym porządku. Nadchodzi czas na czyszczenie. W pierwszej kolejności rozkręcam obudowę zwracając szczególną uwagę na pojedynczą śrubę łączącą przewód uziemiający klawiatury z płytą główną (**Zdj. 1**).

Po rozkręceniu i ściągnięciu klawiatury mam przed sobą ogromną metalową obudowę będąca jednocześnie ekranem przeciwzakłóceniowym oraz jednym wielkim radiatorem z kilkoma metalowymi elementami stykającymi się bezpośrednio z układami płyty głównej (między innymi z SID-em). Projekt ekranu i radia-

tora w jednym do dzisiaj robi wrażenie, a jego wykonanie w porównaniu, przykładowo, do wnętrza C64, stoi na naprawdę wysokim poziomie. To samo dotyczy klawiatury, która również jest bardzo solidna i wytrzymała. Znajdująca się pod nią duża metalowa płyta z plastikowymi elementami, przypominając niejako plaster miodu, zawiera sprężyny i gumki stykowe dla każdego klawisza (**Zdj. 2**). Mając na co dzień do czynienia z jakością dzisiejszych rozwiązań na myśl przyszło mi, że „dzisiaj już nie buduje się takich komputerów jak kiedyś...”.

Po zdjęciu metalowej obudowy docieram do płyty głównej wypełnionej kompletem układów. Wizualnie wszystko jest na swoim miejscu, gotowe do podłączenia zasilania i do uruchomienia! Wcześniej jednak chciałbym wyjaśnić kilka tejemniczych znaków znajdujących się na płycie głównej, aby rzucić światło na zagadki pozostawione tu przez projektantów i inżynierów tego wspaniałego komputera.

Na dole PCB w kilku wczesnych wersjach płyt głównych (czyli takiej, jak moja) widnieje napis głoszący: „**RIP: HERD/FISH/GUAY/PAR**” (**Zdj. 3**). Co oznaczają te skróty? Odpowiedź znajdujemy na stronie Wikipedii poświęconej Billowi Herdowi, projektantowi C128 (http://en.wikipedia.org/wiki/Bil_Herd):

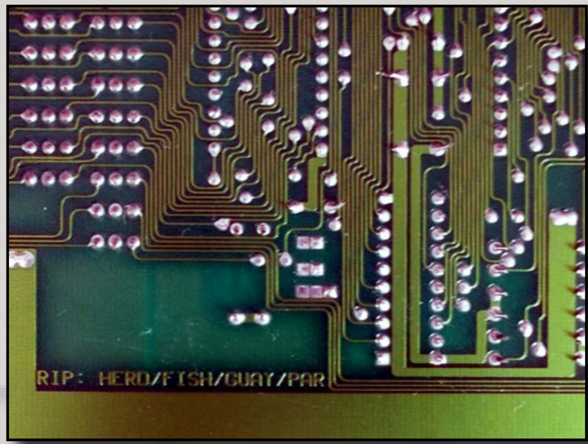
„Skrót nawiązuje do żartu informującego o tym, że jakoby oddaliśmy nasze życia, aby produkcyjna wersja płyty głównej FCC mogła zostać ukończona na czas. Dosłownie tydzień wcześniej oznajmiono nam, że wszelkie prace nad C128 zostają wstrzymane z powodu zbyt dużego opóźnienia, a decyzja została podjęta przez menadżerów wyższego szczebla bez konsultacji z pionem technologicznym. Skończyło się to tym, że po prostu na kilka dni wprowadziliśmy się do biura projektowania obwodów drukowanych, spaliśmy na materacach i byliśmy dostępni 24 godziny na dobę, aby móc odpowiedzieć na jakiekolwiek pytania dotyczące tego układu. Na domiar złego, w tym pomieszczeniu było tak zimno, że zakupione pierwszego dnia mufiny z jajkiem nadawały się do spożycia jeszcze 3 dni później...”

Kolejny easter egg pojawia się po wpisaniu komendy: **SYS 32800,123,45,6** (jeśli to nie zadziała to przed komendą SYS wpisz **BANK 15** i wciśnij <RETURN>), która wyświetla listę osób uwikłanych w stworzenie C128 (**Zdj. 4**).

KROK 2. Zbudowanie zasilacza do odpalenia „bestii”

Jako że w moim C128 brakuje zasilacza to mam do wyboru dwie opcje: kupić oryginalny w dość wysokiej cenie lub zbudować własny z elementów, jakie mam pod ręką. Amerykańskie zasilacze posiadają dwa wyjścia: pierwsze AC 9V-1A, a drugie DC 5V-4.3A. W USA C128 reklamowany był jako system do użytku profesjonalnego, więc wymóg mocniejszego zasilacza związany był z możliwością podłączenia większej ilości peryferiów. Inżynierowie przewidywali, że potencjalni klienci mogą chcieć wykorzystać rozszerzenie pamięci REU, więc sprzęt musiał być oferowany z mocniejszym zasilaczem w celu umożliwienia współpracy z wszystkimi potencjalnymi rozszerzeniami. Europejskie jednostki zasilające były nieco słabsze i dysponowały wyjściami odpowiednio AC 9V-1A oraz DC 5V-2.5A (**Zdj. 5**).

▼Zdj. 3



▼Zdj. 4

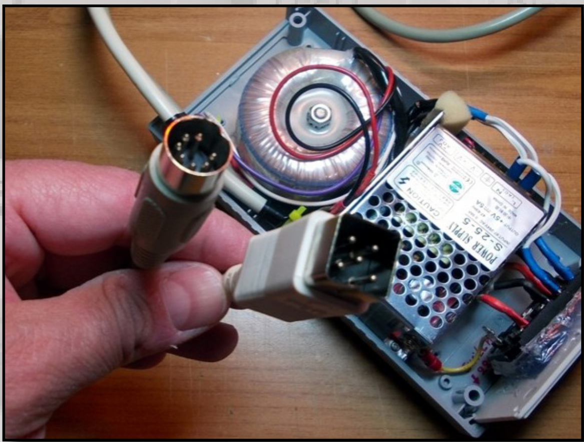


▼Zdj. 5



Na pierwszy rzut oka wydaje się, że idealnym zamiennikiem będzie zasilacz z Amigi. Te same wymiary, ten sam kształt, te same kwadratowe metalowe wtyczki. Więc dlaczego miałbym składać nowy zasilacz zamiast wykorzystać ten z mojego biurka? Byłby to jednak śmiertelny błąd mogący prowadzić zarówno do spalenia płyty głównej, jak i do mojego osobistego załamania nerwowego. Zasilacz do Amigi posiada bowiem dwa wyjścia (DC 5V i 12V), podczas gdy zasilacz do C128 „wypuszcza" DC 5V i AC 9V!

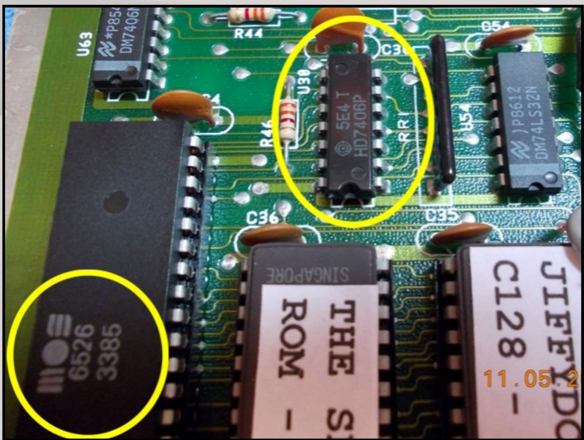
▼Zdj. 6



▼Zdj. 7



▼Zdj. 8



Muszę więc zbudować zasilacz własnymi rękami bazując na schematach znalezionych w sieci. Decyduję się na użycie dwóch transformatorów: dla napięcia DC 5V stosuję zasilacz impulsowy z maksymalną wydajnością prądową 5A. Natomiast dla napięcia AC 9V kupuję transformator toroidalny z dwoma separowanymi uzwojeniami, każde o wydajności 1,67A. Transformatory toroidalne znane są ze swojej wysokiej sprawności, zachęcam do poszukania informacji o ich zaletach w internecie. Zapewniam, że będziecie pozytywnie zaskoczeni ich możliwościami.

W swoich rupieciach odnajduję ponadto uszkodzony zasilacz do C64. Od kilku już lat planowałem zbudować wydajne urządzenie mogące zastąpić ten zepsuty, więc po prostu korzystam z okazji i buduję solidny zasilacz z dwoma wyjściami (**Zdj. 6** i **7**).

KROK 3. Niedziałająca klawiatura (wymiana układów 6526 CIA)

Podłączam zasilanie i ustawiam włącznik w pozycji „ON", a mój nowy C128 ożywa! To wielka przyjemność móc oglądać zielony ekran powitalny tego komputera. „Sukces!" – krzyknąłem głośno, choć radość ta okazuje się przedwczesna. Naciskam losowy przycisk na klawiaturze – żadnej reakcji... Potem kolejny. I jeszcze jeden, niestety nadal nic. Klawiatura okazuje się martwa, ale chcąc ją naprawić muszę najpierw poznać przyczynę takiego stanu.

Niestety jest to usterka bardzo często występująca w C64, a przyczyną jest bardzo wrażliwy układ 6526 CIA odpowiadający za porty I/O. Wystarczy lekki dotyk portów joysticka naładowanym elektrostatycznie palcem, aby bezpowrotnie uszkodzić układ CIA. Ray Carlsen w swojej instrukcji rozwiązywania problemów na stronie http://personalpages.tds.net/~rcarlsen/cbm/c128/c128-ic.txt pisze: „Zamień U4 z U1 aby sprawdzić ich działanie. Sprawdź również układ scalony bufora U30". Układ oznaczony U30 to przedstawiciel rodziny 7406, a dokładnie HD7406P (**Zdj. 8** i **9**).

Na szczęście mam również możliwość załadowania programu diagnostycznego z mojego kartridża „Easy Flash". Podmiana układów CIA nie rozwiązuje jednak mojego problemu. Klawiatura nadal nie działa, a program testujący wyświetla informację o niesprawnym układzie U1 (CIA) (**Zdj. 10**).

Jedynym zamiennikiem, jaki jestem w stanie znaleźć, to para 6525B taktowana zegarem o częstotliwości 3MHz. Moja płyta pochodzi z początkowej fazy produkcji, przez co posiada ona parę prostszych 6526 (taktowanych zegarem 1Mhz). Postanawiam jednak spróbować i podmiam uszkodzone układy ich szybszymi odpowiednikami. Wymieniam rów-

nież układ HD7406, dla którego dodatkowo przylutowuję do płyty dedykowaną podstawkę. Sukces! Klawiatura ożyła, moje problemy zniknęły! Dalsze testy wykazują, że obydwa układy CIA są uszkodzone. Więcej informacji o układach CIA znajdziecie na stronie wiki: http://en.wikipedia.org/wiki/MOS_Technology_CIA. Końcowy akcent naprawy obejmuje jeszcze czyszczenie klawiatury i nasmarowanie sprężyn. Typowa praca maniaków retro-sprzętu ;)

KROK 4. Modyfikacje...

I. Ulepszenie VRAM

Wszystkie problemy pokonane, nadszedł więc czas na kilka małych ulepszeń! C128 posiada dwa układy graficzne będące w stanie pracować w kilku trybach wideo:

1. **MOS 8564/8566 VIC-II E** (NTSC/PAL) dla 40-kolumnowego sygnału kompozytowego (dla zwykłych analogowych telewizorów)
   - Tryb tekstowy: 40×25, 16 kolorów
   - Tryby graficzne: 160×200, 320×200
   - 8 sprzętowych sprite'ów

2. **MOS 8563 VDC** (w C128DCR układ 8568) dla 80-kolumnowego cyfrowego sygnału RGBI
   - Tryb tekstowy: 80x25 lub 80x50, 16 kolorów RGBI (inna paleta niż w VIC-II), w pełni programowalny
   - Tryby graficzne: 320x200, 640x200, 640x400 (monochromatyczny z przeplotem), w pełni programowalne.

Posiadając płaski model C128 warto zwiększyć ilość wbudowanej pamięci VRAM z fabrycznie zainstalowanych 16kB do 64kB. Twój komputer doceni ten gest, przez co będziesz mógł się rozkoszować jego maksymalnymi możliwościami wyświetlania obrazu oraz dodatkowymi trybami graficznymi. Biorę się więc za podmianę układów pamięci 4416 na 4464.

Pierwszym krokiem jest wylutowanie wszystkich układów 4416 znajdujących się pod metalową obudową w miejsach oznaczonych U23 oraz U25 (**Zdj. 11**). Pamięci przylutowane są bezpośrednio do płyty głównej, więc trzeba być ostrożnym aby nie zniszczyć ścieżek, szczególnie, że do dyspozycji mamy tam bardzo niewiele miejsca. Po odlutowaniu pamięci sprawdzam czy wszystkie ścieżki są w porządku, a następnie wlutowuję podstawki służące do osadzenia obydwu kości oraz umieszczam w nich same układy 4464 (**Zdj. 12**). Ta modyfikacja wymaga umiejętności lutowania oraz sporej cierpliwości, jednak rezultat końcowy wynagrodzi naszą ciężką pracę!

Rezultat modyfikacji sprawdzam korzystając z porady Raya Carlsena. W trybie 80 kolumnowym wpisuję następującą komendę i wciskam <RETURN>.

POKE DEC ("D600"), 28: POKE DEC ("D601"), 63: SYS DEC ("FF62"): SCNCLR

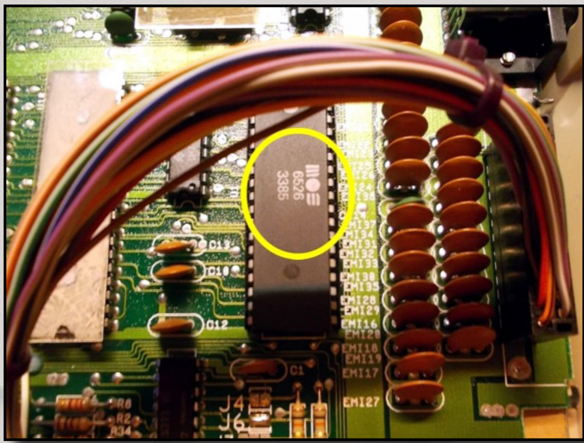
Ekran się nie zmienia, ale pojawia się napis READY, co oznacza, że układ z 64kB VRAM zo-

Dema do obejrzenia

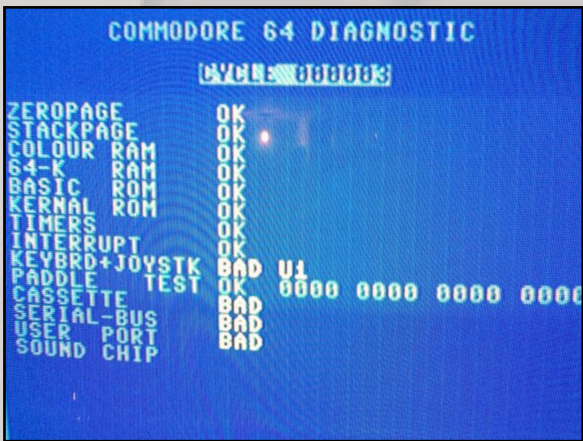
3 poniższe dema w wysokiej rozdzielczości naprawdę warto odpalić na C128:

- VDC Mode Mania V1.1 (2015, Akronyme Analogiker)
- Risen from Oblivion VDC V2 (2006, Crest and Oxyron)
- Risen from Oblivion (2001, Crest and Oxyron)

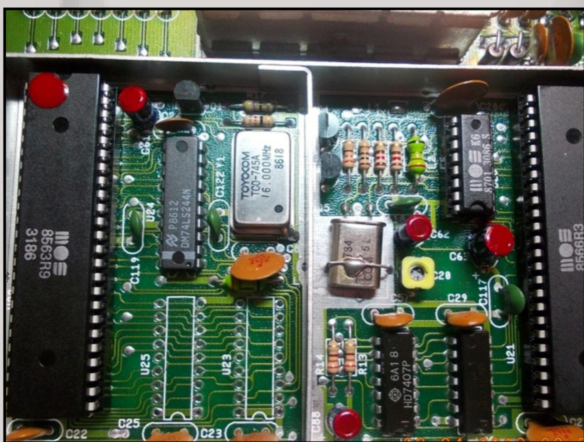
▼Zdj. 9



▼Zdj. 10



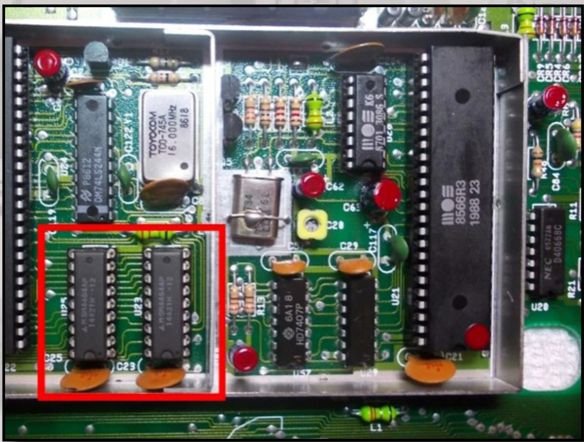
▼Zdj. 11



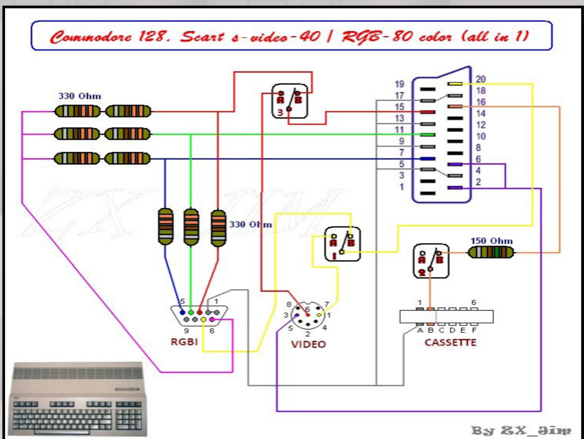
stał zainstalowany poprawnie. Dysponując tylko 16kB ekran wypełniłby się zerami.

Kolejnym krokiem jest budowa lub zakup specjalnego kabla RGBI (lub adaptera), aby móc cieszyć się grafiką w wyższej rozdzielczości oraz demami wymagającymi zwiększonej ilości pamięci VRAM. Do wyświetlenia wyższej rozdzielczości w pełnym kolorze potrzebny jest również monitor zgodny ze standardem CGA. Wyświetlenie obrazu monochromatycznego jest natomiast możliwe na monitorach z analogowym wejściem kompozytowym oraz na telewizorach, które oprócz wejścia antenowego posiadają gniazda SCART i/lub gniazda video-in. Wyświetlanie obrazu kolorowego na telewizorze jest możliwe tylko poprzez złącze SCART.

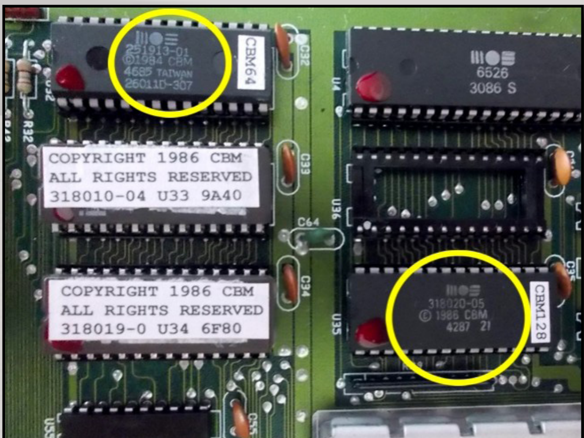
▼Zdj. 12



▼Zdj. 13



▼Zdj. 14



Ja buduję mój własny kabel na bazie schematu znalezionego na stronie Sinclair Jima (aka ZX-Jim) († 2015) (http://zxjim.blogspot.gr/2011/12/commodore-128-scart-4080-color-all-in-1.html), który mówi, że *„dla uzyskania najlepszej jakości obrazu we wszystkich trybach zalecam stosowanie poniższego połączenia, które zastępuje sygnał AV40 sygnałem s-video-40”* (**Zdj. 13**).

II. Instalacja JiffyDOS

JiffyDOS jest świetnym alternatywnym Kernelem dla wszystkich komputerów Commodore, a jego niewątpliwą zaletą jest przyspieszenie funkcji „load” i „save”. JiffyDOS jest nadal komercyjnym produktem, co oznacza, że jego wykorzystanie wiąże się z uiszczeniem niewielkiej opłaty twórcom oprogramowania. Można zarówno zamówić cały EPROM od producenta lub pobrać obraz ROM na stronie Retro Innovations (http://store.go4retro.com/categories/Commodore/Firmware/JiffyDOS).

Jeśli chcesz własnoręcznie złożyć swój własny adapter prześledź poradnik dostępny na stronie http://www.geneb.org/jiffydos/. Poniższy sposób odnosi się tylko do „płaskich” modeli, a inne, jak np. C128D, wymagają innego sposobu instalacji JiffyDOS. Potrzebne będą:

- Dwie pamięci EPROM 27C256 lub 27256
- Dwa rezystory 1/4 W, 4.7K
- Jeden przełącznik i trochę przewodów

W standardowym C128 znajdziemy dwie pamięci z Kernelem, które umieszczone są w miejscach U32 i U35 (zaznaczone żółtymi okręgami). (**Zdj. 14**)

Pierwszym krokiem jest odnalezienie i pobranie odpowiednich obrazów JiffyDOS zarówno dla C128 jak i C64C. Potrzebny będzie również obraz oryginalnych Kerneli dla C128 i C64C, które można znaleźć na stronie: http://www.zimmers.net/anonftp/pub/cbm/firmware/computers/c64/. Następnie należy zaprogramować dwie pamięci EPROM 27256. Pierwsza z nich będzie zawierała JiffyDOS 128 oraz oryginalny ROM Commodore 128 Kernel (P / N 318020-05). Druga pamięć będzie używana w trybie „64” i zawierać będzie Kernel JiffyDOS 64 oraz oryginalny C64 BASIC wraz z Kernelem C64. Interpreter C64 BASIC wraz z Kernelem znajdują się w pliku „64c.251913-01.bin” dostępnym na serwerze zimmers.net (http://ftp.zimmers.net/anonftp/pub/cbm/c64/).

Po zaprogramowaniu pamięci EPROM wyginam rezystor na kształt litery „U" i lutuję go do pinu 27 i 28 obydwu EPROM -ów. Następnie przylutowuję kawałek przewodu do pinu 27 oraz ostrożnie odcinam ten pin, aby zapobiec jego stykaniu się z gniazdem na płycie głównej. Drugi kawałek przewodu przylutowuję do masy, czyli pinu 14 każdej kości (**Zdj. 15**). Do środkowego (wspólnego) pinu przylutowuję przewód wcześniej podłączony do masy. Drugie wyprowadzenie przycisku lutuję z kolei do przewodu, który wcześniej połączyłem z pinem 27 pamięci EPROM. Czynności te powtarzam również dla drugiej kości pamięci.

Ostatnim krokiem jest znalezienie zworki 6 (J6) na płycie głównej i złączenie jej lutem. W momencie gdy J6 jest zwarta komputer jest gotowy do używania EPROM-u 27256. Standardowo J6 jest rozwarta, ponieważ C128 jest fabrycznie przygotowany do pracy z kośćmi 27128.

III. Wykorzystanie pustego miejsca U36

Podstawka na układ U36 w standardowym C128 jest wolna. Pozwala to na umieszczenie w niej dodatkowej pamięci EPROM służącej jako dodatkowy Kernel. Do wyboru mamy całkiem sporo dystrybucji:

BASIC 8 – Zaawansowany i ulepszony BASIC do programowania VDC bez ładowania dyskietek. Po prostu włącz komputer trzymając przycisk CONTROL. Tak, to działa!

GEOS 128 2.0 Desktop – Używasz GEOS-a? Potrzebujesz wszystkich jego dyskietek? To rozwiązanie ułatwi ci pracę i zwolni kilka dodatkowych nośników danych.

KeyDOS – Przyspiesza pracę z dyskietkami, posiada kilka nowych komend. Tańsza alternatywa dla JiffyDOS.

Turbo Assembler 128 – Jak nazwa wskazuje: Assembler dla C128.

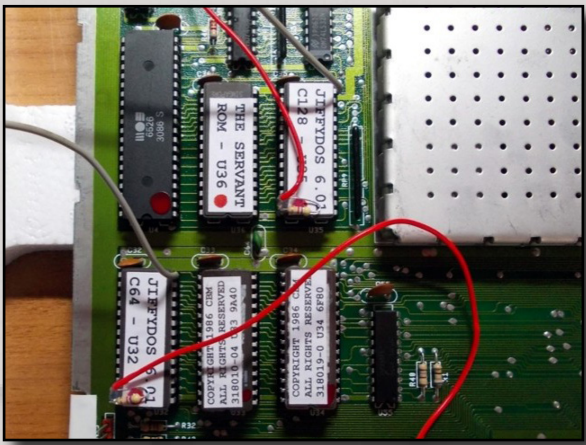
Servant – Jest to rozbudowane narzędzie dla twojego C128, prawdziwy kombajn, wszystko w jednym: menadżer plików, narzędzia do pracy z dyskietkami i wiele, wiele więcej.

Wszystkie te obrazy ROM gotowe do zaprogramowania w pamięci EPROM możesz pobrać ze strony: „Tips and Tricks for Commodore 128 computers" (http://commodore128.mirkosoft.sk/enhancements.html). Servant jest moim osobistym faworytem ;)

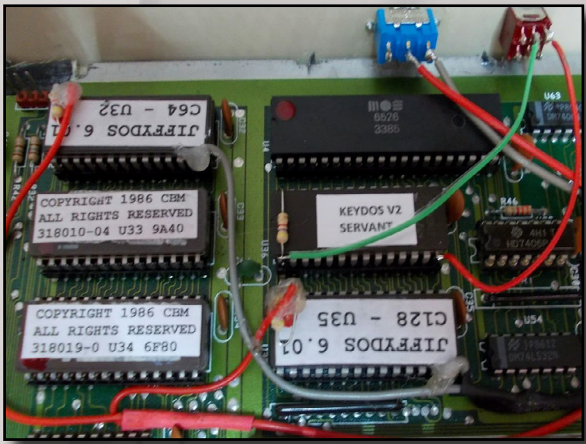
Mimo że moja misja przywrócenia i odnowienia C128 zakończyła się pełnym sukcesem (**Zdj. 17**), moje ostatnie myśli są w jakiś sposób gorzkie i smutne. Niestety C128 nie osiągnął komercyjnego sukcesu na który tak bardzo zasługiwał i został skazany na szybką i nagłą śmierć. Mam tylko nadzieję, że nowe produkcje wysokiej jakości tworzone specjalnie na ten komputer nadal będą oglądały światło dzienne. CSDb skrywa całe zastępy zdolnych projektantów, którzy są w stanie wyzwolić energię ukrytą we wnętrznościach C128!

„Niestety C128 nie osiągnął komercyjnego sukcesu na który tak bardzo zasługiwał i został skazany na szybką i nagłą śmierć.

▼Zdj. 15



▼Zdj. 16



▼Zdj. 17



AMIGA

TUTORIAL

Random WB Patt

Tutorial: Don Rafito

Mało brakowało, a ten artykuł by nie powstał. Ale powstał i odkrył bardzo ciekawy i szalenie ważny fakt. Zanim jednak przejdę do tematu, muszę gorąco podziękować dwóm osobom, których wsparcie doprowadziło do poprawnego przeprowadzenia testu opisywanego poniżej programu. Pierwsza osoba to Norbert, jeden z użytkowników forum portalu PPA.pl, który jako pierwszy i jedyny w zasadzie zwrócił się z pomocą. Druga osoba to sam autor opisywanego poniżej programu, czyli Roland Heyder. Dzięki ich wskazówkom udało mi się uruchomić program o nazwie „Random WB Patt" z powodzeniem. Ale żeby nie było, też dołożyłem przysłowiowych „pięć groszy" do konfiguracji, jednocześnie dając gwarancję, że poniższy przykład instalacji recenzowanej pchełki, zadziała w 100%, przynajmniej na klasykach z systemem w wersji 3.9.

Nieużywane narządy zanikają, jak mawia jeden z faktów medycznych. Maksyma ta spokojnie może być odniesiona do całej reszty dziedzin życia człowieka. Np. do znajomości... języków obcych. Angielski jak powszechnie wiadomo, to międzynarodowy język programistów, informatyków, graczy i wszystkich tych którzy łączą się z cyberwioską na dłużej niż godzinkę dziennie. I bynajmniej nie jest to tylko lajkowanie zdjęć przyjaciółki z Facebooka. Przyjmijmy zatem, że każdy w jakimś tam stopniu ten język zna; bo przecież ileż to już słów anglojęzycznych weszło w kanony polskiego słownictwa potocznego! W tej grupie są też tacy którzy posiedli tę wiedzę w drodze profesjonalnej edukacji, ale z racji obecnych zawodowo-prywatnych perypetii, z rzadka używają wyuczonego języka obcego, pozwalając na zanikanie tej umiejętności. A kiedy trafiają na instrukcję programu, który z racji wyżej wspomnianych standardów jest w języku angielskim, to czytają ją i wydaje im się że wszystko rozumieją. I jeśli chodzi o całokształt to w zasadzie tak jest. To dlaczego programik nadal nie działa? Okazuje się że problem dotyczy tych małych szczegółików, które podczas studiowania obcojęzycznej instrukcji gdzieś nam umkną. I co potem? Fora internetowe...

Nie pierwszy raz programiści udowadniają, że Amiga dzięki swojej otwartej i elastycznej architekturze potrafi deptać innym platformom po piętach. A to dzięki powstającemu oprogramowaniu, które co prawda nie jest ściśle integralną częścią systemu i trzeba je dokładać z zewnątrz, ale dzięki temu rozszerza jego możliwości zarówno w kwestii wyglądu jak i funkcjonalności. I nikogo to nie dziwi. A dzięki omawianemu „Random WB Patt" automatyczna zmiana tapet na blacie WB i w okienkach, możliwa jest już w AmigaOS kilka lat szybciej, aniżeli u dominującej konkurencji, gdzie opcja taka weszła jako systemowa dopiero cztery lata po ukazaniu się pierwszej wersji recenzowanej aplikacji.

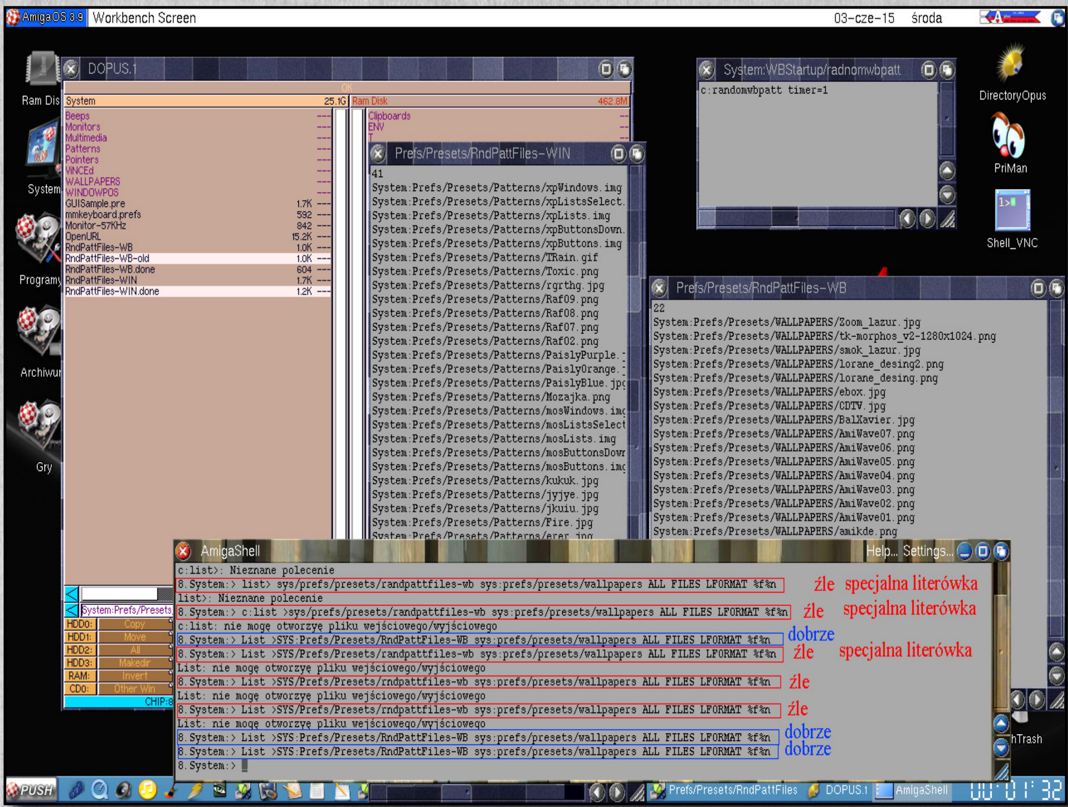
Przystępujemy zatem do pracy. Po pobraniu i rozpakowaniu w dowolnym miejscu archiwum z programikiem, kopiujemy z niego do systemowych katalogów dwie rzeczy – do „C:" plik wykonywalny „RandomWBPatt", a do „LIBS:" bibliotekę o nazwie „extra.library".

W katalogu „SYS:Prefs/Presets/" musimy utworzyć dwa pliki tekstowe o nazwach: „RndPattFiles-WB" oraz „RndPattFiles-WIN". Pierwszy to lista obrazków wraz z pełnymi ścieżkami do katalogu z grafikami przeznaczonymi dla blatu, drugi natomiast dla okienek. Można je stworzyć dwojako: albo otworzyć dowolny edytor tekstu i klepnąć ręcznie całą listę, przy okazji nie robić literówek bo obrazek potem nie wskoczy, albo użyć systemowego polecenia „LIST". Tu też nie należy robić literówek, bo albo lista się nie utworzy, albo utworzy się z masą niepotrzebnych, czasem nawet błędnych wpisów. Zatem otwieramy CLI/SHELL i piszemy:

```
List >SYS:Prefs/Presets/
RndPattFiles-WB sys:gra-
fika/obrazkiWB ALL FILES
LFORMAT %f%n
```

oraz:

```
List >SYS:Prefs/Presets/
```




```
RndPattFiles-WIN sys:-
grafika/obrazkiWIN ALL
FILES LFORMAT %f%n
```

przy czym, "`sys/grafika/obrazkiWB`" oraz "`obrazkiWIN`" to przykładowa ścieżka, gdzie znajdują się nasze grafiki. W moim przypadku wpisy wyglądały tak:

```
List >SYS:Prefs/Pre-
sets/RndPattFiles-WB
sys:prefs/presets/
wallpapers ALL FILES
LFORMAT %f%n
List >SYS:Prefs/Pre-
sets/RndPattFiles-WIN
sys:prefs/presets/pat-
terns ALL FILES LFOR-
MAT %f%n
```

Polecenie należy wpisywać dokładnie tak jak zaleca autor, z zachowaniem zgodności w kwestii stawiania dużych i małych liter. W innym przypadku komenda „LIST" nie znajdzie nam katalogów z obrazkami. O pisaniu byków nie wspominając oczywiście.
Kiedy przez ten etap przebrniemy prawidłowo, zostaną utworzone wspomniane dwa pliki tekstowe. Teraz wystarczy policzyć grafiki, które dana lista zawiera, np. jakimś menadżerem plików i wpisać ich liczbę na początku owego tekstu.

W zasadzie można po dopisaniu w „User-startup" wiersza „`C: C:RandomWBPatt`", lub „`C:Run>NIL:C:RandomWBPatt`" oraz resecie komputera, odpalić programik i cieszyć się automatyczną zmianą tapet. W moim przypadku tak się nie zdarzyło. Gdyż po resecie albo pojawiało mi się „Żółte GURU" z napisem „>>>RandomWBPatt/Unexpected Runtime Error<<<", albo w ogóle nic się nie działo.

I w tym momencie człowiek zaczyna wątpić w swoje umiejętności czytania ze zrozumieniem obcojęzycznych instrukcji. Ale jak to bywa – przypadek rządzi światem i przypadkowo właśnie odpaliłem programik ręcznie ze wspominanego wyżej CLI/SHELL we wcześniej uruchomionym systemie. Zadziałało. Nie pozostało mi zatem nic więcej jak sklecić krótki skrypcik AmigaDOSu, wrzucić go do „SYS:WBStartup", podpiąć pod polecenie „IconX", zamiast edytować wspomniane „User-starup". Gotowe!

Patrząc na perypetie związane z konfiguracją omawianej pchełki, można by zarzucić autorowi brak GUI do programu, które po wybraniu ścieżek, parametrów samo by wszystko zrobiło. Ale autor zauważa, że po jednorazowej konfiguracji nie trzeba w ustawieniach nic już grzebać, poza ewentualnym dopisaniem do list kolejnych obrazków – zatem GUI tu nie potrzebne. I ja się z tym zgadzam, choć chwilami żałowałem że takiej opcji tu nie ma. Nie mniej jednak „Random WB Patt" stał się integralną częścią mojej wersji AOS 3.9 i działa tak jak należy. Dodatkowo cieszy to, że trud oraz nieodzowna pomoc Norberta i samego autora Rolanda Heydera nie poszły na marne. Tak więc konfigurować, odpalać i deptać reszcie po piętach! Aha! Wspomniane parametry np. „TIME" dopisany po komendzie pozwala na zmianę tapet w określonych odstępach czasu. Dodatkowo w systemie musimy mieć odpowiednie datatypy dla naszych grafik, oraz skonfigurowane wcześniej ustawienia w systemowym „WBPattern". Aplikacja będzie na nich bazować, podczas zmieniania tapet na blacie Workbencha i w okienkach (aż by się chciało napisać: w „łindołsach").

Random WB Patt

Autor: **Roland Heyder**
Rok wydania: **2002-2015**
Platforma: **Amiga-m68k**
Dystrybucja: **Aminet.net**

AMIGA

TUTORIAL

AMIGA

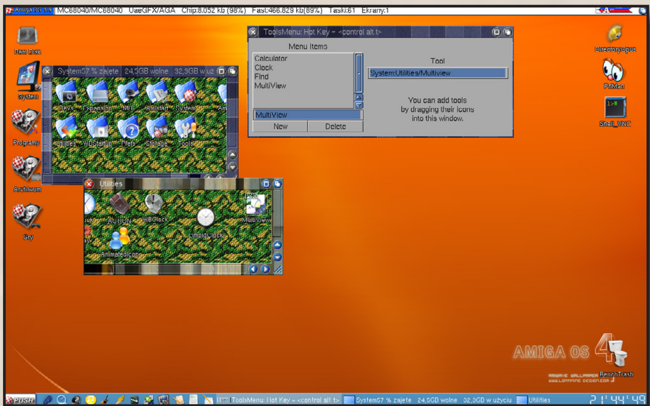
RECENZJA

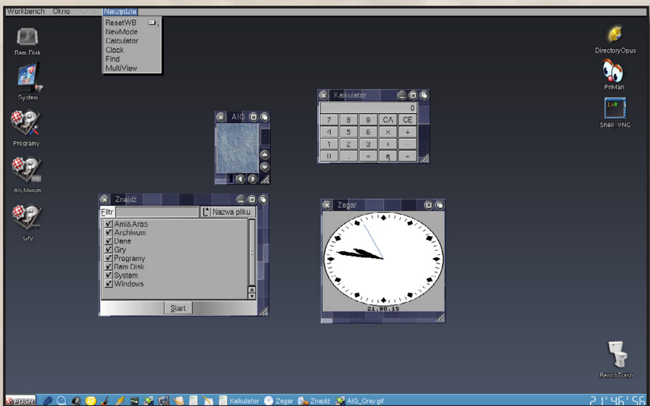
Tools Menu

Recenzja: Don Rafito

Jakiś czas temu czytałem, w jednym z serwisów, dość ciekawy artykuł. Traktował on o pewnych gadżetach, rozwiązaniach, które używane były w filmach fantastyczno – naukowych przez bohaterów, a które w obecnych czasach stały się faktem. Moją uwagę przykuło kilka rzeczy: tablet, telewizor, komputer sterowany gestami czy fruwająca nad powierzchnią deskorolka („Powrót do przyszłości 3”). Ta ostatnia zainteresowała mnie najbardziej.

A to tylko dlatego, że niedawno oglądałem jeden z odcinków kultowej serii „Sonda”, prowadzonej przez nieżyjących już Kurka i Kamińskiego. Odcinek opowiadał o szybkich kolejach japońskich. Niby nic szczególnego, każdy wie, że japońskie koleje słyną z najszybszych na świecie. Ale była tam wzmianka o specjalnych pociągach śmigających po szynach, w ogóle ich niedotykając (stąd zawrotna prędkość – zero tarcia). Ta technologia w tamtych latach była jakimś novum. Jak wspomniana deskorolka w owym artykule, która teraz jest faktem, dzięki silnym elektromagnesom i nadprzewodnikom. Skonstruowana deskorolka, podobnie jak owa kolejka, zasuwa po specjalnym torze, ale jednak go nie dotyka.





Podobnie można było by się odnieść do wspomnianego programu i jego działania, w stosunku do komputerów 8-bitowych, czy też pierwszych amigowych systemów.

Tools Menu, jest niczym innym jak aplikacją commodity dodającą nam listę, wcześniej wskazanych programów, do prawego menu Workbencha.

Programów rozszerzających systemową listę narzędzi, we wspomnianym menu, jest naprawdę cała masa. Ale metoda konfiguracji, w opisywanym w artykule, jest absolutnie nowatorska, rodem z filmów s-f.

Po otwarciu okna ustawień mamy możliwość szukania ścieżek do programów, które mamy zamiar umieścić w liście, poprzez okno wyboru (np. poprzez PatchASL, lub systemowy), ale również możemy zrobić to z poziomu graficznego interfejsu. Wystarczy odnaleźć żądany plik, chwycić za jego ikonkę i wrzucić na okno konfiguracyjne. Wszystko. Tzw. funkcja „drag&drop” to jest coś, co sprawia, że program jest genialny w swojej dziedzinie. Na dodatek, ustawienia zapisywane są w tooltypes ikonki, a nie w pliku, którego trzeba potem szukać po katalogach systemowych.

Prosto, łatwo i przyjemnie. Wystarczy wrzucić sam plik wykonywalny z ikonką do WBStarup. Potem można działać do woli.

Dzięki prezentowanej aplikacji, udowodniono po raz kolejny, że możliwości rozszerzania amigowego systemu, póki co, nie zostały wyczerpane. A jeśli używacie podobnych pchełek, które nie dają możliwości takiej prostej obsługi i dysponujecie klasyczną Amigą, z systemem 2.x lub wyżej, przesiądźcie się na prezentowany ToolsMenu. Nie pożałujecie.

TOOLS MENU

Wydawca: **Kim Fastrup Larsen**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **Amiga-m68k, OS.2.x**

RECENZJA

FELIETON

Sto lat, sto lat niech żyje, żyje nam…

Taśma magnetyczna

Felieton: Komek

Każdy zagorzały wielbiciel C64 powinien posiadać jakieś programy zapisane na taśmach magnetycznych (kaseta). Ten „wspaniały" nośnik potrafi magazynować dane, które można odczytać nawet po kilkudziesięciu latach, pod warunkiem, że będzie w odpowiedni sposób użytkowany i przechowywany. W tym artykule opiszę, w jaki sposób otoczyć opieką nasze ukochane taśmy, aby służyły nam jak najdłużej.

Przyznam się szczerze, że przez jakiś czas popełniłem kilka błędów odnośnie przechowywania i użytkowania taśm, a wydawało mi się, że postępuję zgodnie z zasadami. Przynajmniej w porę się zorientowałem i wyeliminowałem niekorzystne czynniki. W jaki sposób zapewnić im optymalne warunki?

Pojęcie takie, jak „Pole elektromagnetyczne" jest chyba znane każdemu. Przebywanie w jego zasięgu ma negatywny wpływ na nasz organizm. Tak samo jest z taśmami magnetycznymi, które tracą swoje właściwości w kontakcie z nim. Głównym jego „twórcą" w naszych domach jest pracujący sprzęt RTV i AGD. Taśmy nie powinny być przechowywane w pobliżu: telewizora, radioodbiornika, komputera, pralki, lodówki, kuchenki mikrofalowej i innych tego typu urządzeń.

Następne na liście jest światło słoneczne (promieniowanie). Należy całkowicie wyeliminować jego kontakt z nośnikami magnetycznymi, które najlepiej jest przechowywać w ciemnych miejscach.

Temperatura również odgrywa istotną rolę w procesie żywotności taśm. Najbardziej optymalna, w jakiej mogą się one znajdować to: 15 - 20 ˚C. Dlatego należałoby zrezygnować z pomieszczeń, które w dzień są mocno nagrzewane przez promienie słoneczne. W okresie zimowym trzeba pilnować, aby nie znajdowały się zbyt blisko kaloryferów lub urządzeń grzewczych.

Kolejną rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę, to wilgotność powietrza. Nie powinna ona przekraczać przedziału 30-40% RH. Pamiętajmy o tym, aby miejscem przechowywania nie były jakieś zawilgocone pomieszczenia piwniczne lub takie, w których suszymy pranie.

Jeśli chodzi o kurz, to również należy się go wystrzegać. Po zakończeniu korzystania z nośników pamiętajmy, aby znajdująca się w nich taśma była zawsze przewinięta do samego początku. Tak przygotowana, powinna wrócić do opakowania. W ten sposób minimalizujemy zagrożenie dostania się kurzu i innych zanieczyszczeń.

Przewijanie taśmy od początku do końca, to ważny element prawidłowej eksploatacji, mający korzystny wpływ na znajdujące się na niej dane. Zaleca się wykonywanie tej czynności co jakiś czas (wystarczy raz w roku).

Zadbajmy o to, aby sprzęt, w którym odtwarzamy kasety był również wolny od jakichkolwiek zanieczyszczeń. Nie dość, że skracają przez to żywotność taśm, to na dodatek narażamy się na ryzyko wciągnięcia jej w mechanizm magnetofonu. No i jeszcze jedno. Nie dotykamy paluchami!

Przedstawiłem Wam kilka najważniejszych czynników, które mają negatywny wpływ na żywotność Waszych taśm magnetycznych. Jeśli po przeczytaniu tego artykułu stwierdzicie, że przechowujecie je w nieodpowiedni sposób, to proszę o jak najszybszą reakcję i wyeliminowanie negatywnych czynników. Obyście mogli używać ich jak najdłużej. Tego Wam życzę Drodzy Czytelnicy.



GADAJĄCE GŁOWY

Święta przed komputerem?

Tomxx: Ze wszystkich prezentów, jakie kiedykolwiek dane mi było otrzymać, dwa wspominam wyjątkowo sentymentalnie. Obydwa otrzymałem w okolicach świąt Bożego Narodzenia i obydwa były dla mnie spełnieniem marzeń. Czymś wyśnionym na co czeka się latami i czego nie rzuca się w kąt po kilku godzinach zabawy. Były prezentami doskonałymi, które miały odcisnąć piętno na moim dorosłym życiu.
Pierwszym była kolejka firmy PIKO wraz z dodatkowymi torami, wagonami, mostami i stacjami. Drugim – otrzymany na początku 1990 roku – Commodore 64c ze stacją dysków 1541. Własny komputer zmienił wszystko: stworzył hierarchię moich zainteresowań, wytyczył kierunek przyszłej nauki, ukierunkował mój umysł na myślenie zero-jedynkowe. Ale przede wszystkim wytworzył we mnie pasję, która nieprzerwanie towarzyszy mi do dzisiaj, z tym że obecnie charakteryzuje się ją przymiotnikiem „retro".
Do dzisiaj z sentymentem wspominam pewne święta, podczas których przeszedłem z tatą wszystkie 100 poziomów Bubble Bobble. Na nieśmiertelności, w świątecznej atmosferze, ze śniegiem za oknem. Takie chwile pamięta się długo i już wkrótce mam zamiar powtórzyć to samo z moim synem.

A wy macie podobne wspomnienia świąteczne? Może wasz pierwszy komputer również znaleźliście pod choinką?

> Własny komputer zmienił wszystko: stworzył hierarchię moich zainteresowań, wytyczył kierunek przyszłej nauki, ukierunkował mój umysł na myślenie zero-jedynkowe.
>
> - tomxx

noctropolis: Ja co prawda samego komputera pod choinką nie znalazłem, bo mojego ukochanego Komcia zakupiłem akurat jako dzieciak za pieniądze otrzymane na Komunię Św. :) W ówczesnym okresie posiadania tego komputera, częstą niespodzianką na Gwiazdkę były jednak kasety z grami na C64 – popularne wówczas składanki. Właściwie to słowo niespodzianka jest tutaj nieco na wyrost, gdyż zazwyczaj takiego prezentu się właśnie spodziewałem - gdy widziałem paczuszkę o dość określonym kształcie wiedziałem co się święci i za każdym razem byłem równie szczęśliwy :) Prezenty tego typu zazwyczaj robił mi starszy brat, który także często przesiadywał ze mną wspólnie przed komputerem. Jeden prezent pamiętam szczególnie: była to składanka z grą Hobbit Po Polsku (pomiędzy innymi tytułami naturalnie, ale zakupiona przez brata właśnie dla tego jednego tytułu). Od pewnego czasu bowiem, po lekturze recenzji i poradnika do tej gry w którymś z numerów Bajtka, byłem niesamowicie zaskoczony możliwością słownej komunikacji z komputerem w tak złożonym zakresie i to jeszcze po polsku - naturalnie „zachorowałem" więc na to, by

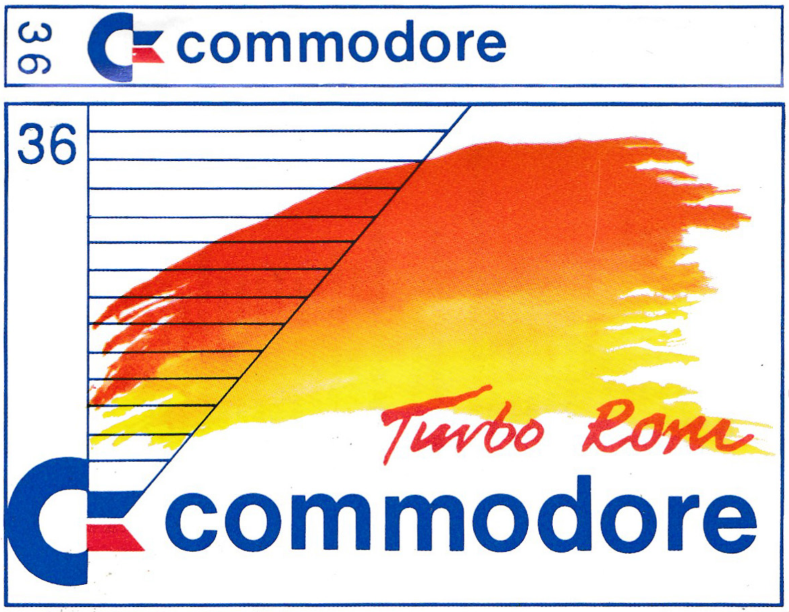
doświadczyć tego samego. Brat musiał się bardzo postarać (o czym opowiadał później) aby kupić tą właśnie kasetę, ale moja późniejsza radość była bezcenna, a sentyment pozostał do dziś. I choć gra ostatecznie okazała się dla mnie zbyt trudna, to sama interakcja tego typu była doświadczeniem wyjątkowym, a do tego długo wspominanym jako świetny prezent świąteczny :)

Komek: Jeśli chodzi o mnie, to sytuacja z „komputerowym" prezentem pod choinkę wyglądała podobnie jak u Noctropolisa, czyli kasety – „składanki" z grami. Nie jestem na 100% pewien, ale wydaje mi się, że były to kasety z Biura Usług Komputerowych w Pabianicach – „ROBex". Bardzo lubiłem ich „składanki", ponieważ to właśnie dzięki nim stałem się posiadaczem świetnych tytułów, m.in. The Great Giana Sisters, czy Hard 'n Heavy. Niezwykle miło to wspominam

Minimoog: U mnie sprawa komputerowych prezentów gwiazdkowych jest niestety zgoła inna. Ja załapałem się dopiero na gry na peceta. Swojego komodorka kupiłem sam i to w skrajnie innej niż Święta porze roku – w czerwcu, latem. Boże Narodzenie zazwyczaj spływało na leniwym obżeraniu się przed telewizorem, a komputer był nieruszany – choć pewnego razu nawet dziadek zasiadł przed Arkanoidem! Musiałem być chyba trochę niegrzeczny, gdyż moje mikołajowe prośby o dyskietki i kasety do C64 niestety nie spełniały się, co nie zmienia faktu, że inne prezenty były również miłe.

Pamiętam, że cartridge zachwycił mnie możliwością syntezy mowy. Po jakimś czasie pamiętałem wszystkie komendy i rozkazy dla tego systemu, więc już nie musiałem zaglądać do instrukcji, która z czasem gdzieś przepadła.
- Atreus

Bobikowoz: Ja również mogę się podzielić wspomnieniem świąteczno-prezentowym związnym z Komodą. Był taki rok, gdy w paczce z prezentami znalazła się tajemnicza kaseta, jakiej do tej pory nie



miałem w swojej bogatej kolekcji składanek. Kolorowa okładka z grafiką zamiast listy gier sugerowała, że może to jakaś muzyka związana z Commodore, ale po dokładniejszych oględzinach okazało się, że Master Head, to jednak gra. Pierwsza oryginalna gra w mojej domowej kolekcji! Co prawda, gdyby nie wspomniana „palma pierwszeństwa" w oryginalności Master Head nie zostałby przeze mnie zapamiętany, bowiem nie byłem wówczas zbytnim fanem gierek logicznych. Co ważne, szlak został przetarty, w głowie pojawiła się myśl, że nie zawsze trzeba iść na ilość i od czasu do czasu do kolekcji trafiały kolejne oryginały, spośród których najmilej wspominam „Klątwę".

Wspomnę jeszcze o innym, w pewnym sensie świątecznym zwyczaju związanym z C64. Moim standardowym stanowiskiem do grania był czarno -biały telewizor Vela oraz kaseciak Unitry. Brak koloru zazwyczaj nie przeszkadzał, jednak od czasu do czasu młody Łukaszek dostawał pozwolenie na transport komputera do salonu, gdzie można było maszynę podłączyć pod kolorowy telewizor, który na dodatek bezproblemowo radził sobie z odtwarzaniem dźwięku bez dodatkowego magnetofonu. Zazwyczaj taka zabawa miała miejsce w dni wolne od szkoły, stąd też skojarzenie ze świętami.

Atreus: Swojego komodorka otrzymałem pod choinkę w roku bodajże 1990. Był to zestaw Night Moves. Dodatkowo w pudełku znalazłem cartridge Black Box V8 firmy Rom/Bit. Niestety, sam nie umiałem podłączyć komcia, więc w tym pomógł mi tata. On także rozgryzł sposób wczytywania gier z kaset, gdyż instrukcja dołączona do zestawu była tylko w języku angielskim, amoja edukacja tego języka miała rozpocząć się za kilka lat. Jedyną pomocą była polska instrukcja od Black Boxa, niestety niezbyt obszerna. Wypróbowaliśmy z tatą wszystkie oryginalne gry z otrzymanego zestawu. Pamiętam, że w Trivia Pursuit nie mogliśmy zagrać, ze względu na barierę językową. W lepszej sytuacji okazały się tytuły: Sly Spy Secret Agent, Confuzion oraz Splitting Personalities. Zabawa była przednia, a skończyła się o ok. 2 w nocy kiedy już padłem twarzą na stół ;). Pamiętam, że największym problemem dla mnie było opanowanie sterowania za pomocą joysticka oraz określenie celu danej gry. Z czasem było już coraz lepiej. Pamiętam, że cartridge zachwycił mnie możliwością syntezy mowy. Po jakimś czasie pamiętałem wszystkie komendy i rozkazy dla tego systemu, więc już nie musiałem zaglądać do instrukcji, która z czasem gdzieś przepadła. A po zakupie stacji dysków po kilku latach użytkowania C64 zacząłem rysować w Amica Paint. Lecz to już inna historia :)



c00k: C64 dostałem klasycznie, jak większość osób z mojego rocznika, na komunię. Komputer komputerem, ale trzeba było go jeszcze „dopakować". Najsłabszym ogniwem, co widać choćby teraz, bo nie przeżyło próby czasu, były kontrolery. Te zawarte w zestawie nie były najwyższych lotów. Pamiętam jak weszła na rynek firma QuickJoy ze swoim modelem TopStar. Z perspektywy czasu nie wiem, ile było w tym prawdy, ale legenda głosiła, że są tam tytanowe części i jest bardzo wytrzymały. Wyprosiłem taki na prezent i tam gdzie te części miałyby się znajdować (kierunki) faktycznie był wytrzymały. Niestety przycisk „fire" był jego piętą achillesową, co z reguły okazywało się po kilku dniach :)

> Pamiętam jak weszła na rynek firma QuickJoy ze swoim modelem TopStar. Z perspektywy czasu nie wiem, ile było w tym prawdy, ale legenda głosiła, że są tam tytanowe części i jest bardzo wytrzymały.
>
> - c00k

Neurocide: Od świąt w 1991 roku miałem moją mamę za mistrzynię podstępu. Rozegrała wszystko tak, że byłem święcie przekonany, że wraz z bratem dostaniemy jakiś mega zestaw do uprawiania hokeja na lodzie. Powiedziała: dwa kije, 8 krążków i po zestawie łyżew. Och, już widziałem się dzierżącego kij firmy Smolen – zimowe marzenia każdego kumpla z bloku. A tu pac – jak krążkiem w nieosłonięte zęby. Nie mogliśmy się z bratem pozbierać ze szczęścia, jak zobaczyliśmy ten sam zestaw wspomniany wyżej przez Atreusa. NightMoves (plus Mindbenders) i wszystko się zgadzało: 8 gier i 2 joye, a zamiast łyżew, ośmiobitowiec i jego kolega magnetofon. Grałem już na C64 u kuzyna i kolegi, więc trochę rozczarowałem się, że gry ładują się wieki (wiadomo, oryginały) – w szczególności Sly Spy bolał, bo ginęło się szybko, a ładowo długo. Na kasecie ze Split Personalities był TrivialPursiut, więc w niego graliśmy mimo, że nie znaliśmy języka angielskiego. Furorę zrobił jednak Confuzion. Na szczęście zaraz po świętach tata dokupił kartridż PLUS oraz składankową kasetę z takimi perełkami jak Panther, Express Raider czy Ninja – i ferie świąteczne zostały uratowane.

JargoV: U mnie, podobnie jak u Minimooga, sprawa komputerowych prezentów świątecznych wyglądała nieco inaczej. W moim przypadku był to już 32-bitowiec czyli pierwsze PlayStation, ale nie zmienia to faktu, że z moim C64 również wiąże się pewna świąteczna historia. Doskonale pamiętam jak pewnego dnia świątecznego siedziałem z tatą przed telewizorem i zapatrywałem się w niebieski ekran gdy ładowaliśmy turbo... tak, nie mieliśmy żadnego carta, więc trzeba było sobie radzić z ustawianiem głowicy na wyczucie ;). Po turbo przyszedł czas na kolorowe paski, aż w końcu ukazał się Out Run, przy którym spędziliśmy „trochę" czasu. Niesamowicie zapadł mi w pamięci ten obraz wraz z towarzyszącymi mu dźwiękami SID-owymi. Dopiero parenaście lat później „namacalnie" przypomniałem sobie te chwile ponownie sprawiając sobie C64.

Don Rafito: Ja nie mam jakichś specyficznych wspomnień odnośnie Świąt Bożego Narodzenia, prezentów i C64 bądź Amigi. Jedyne udokumentowane wspomnienie, wiąże się ze świątecznym wykorzystaniem zaimplementowanego w Final Cartridge III programu Notatnik na Commodore C64. W programie tym założyłem pamiętnik, w którym postanowiłem relacjonować swoje wzloty i upadki życiowe. Potem przeprowadziłem się na AmiTekstMini na A500, a po drodze była również A1200 i AmiTekstPro. Obecnie powróciłem do, co prawda emulowanej, A500 i AmiTekstMini. Tak tak, od tamtej pory, z różnymi przerwami prowadzę zapiski. Kto wie, może kiedyś powstanie z tego całkiem fajna biografia... ;)

Mr. Mat: Pamietam, że na święta nigdy nie dostawałem prezentów związanych z komputerami z prostej przyczyny; w domu tylko ja znałem i interesowałem się tym tematem i żaden prezent nie mógłby być trafiony. Tak więc przed świętami dostawałem kasę „na mikołaja", a wydatkowałem ją dopiero w następnym roku. Na początku lat 90-tych wydawałem ją na giełdzie, a potem, gdy ceny legalnego softu nie osiągały już wartości kilku średnich pensji, zbierałem większą kwotę i inwestowałem ją w upgrade sprzętu. Tak więc mój Mikołaj mógł przyjść do mnie, przykładowo, na początku wakacji :)

GeoAnas: Boże Narodzenie to dla mnie idealny i najlepszy czas na zabawę z moim C64. Od kiedy pamiętam to właśnie w święta polowałem na tytuły gier, których recenzje z zapartym tchem przez długie miesiące śledziłem w magazynach gier komputerowych. Spędzałem nieskończone godziny łupiąc w topowe dla mnie produkcje: „Blackwyche", „Fist II", „Cauldron", czy „Wizards Lair"... Moja bezwzględna pasja poświęcona graficznym horrorom przygodowym nie zna wręcz granic! Przerwy właściwie robiłem tylko wówczas, gdy dochodził do mnie przyjemny zapach świątecznego obiadu, lub gdy zapach palonego plastiku wydobywający się spod mojego komputera był już nie do zniesienia :-D

▼ *Kadr z dema Commodore 64 Christmas Demo 2011.*



JOHNNY PRZEDSTAWIA



Wesołych Świąt i szczęśliwego Nowego Roku!

Prezent

